

Nº 21 · 1993
100 ptas.
CANARIAS 115 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
POSTER DE GUILE Y ZANGIEF (STREET FIGTER II)
ROAD RASH II
¡SUBETE A MI MOTO!
Y SIGUE JUGANDO CON:
ULTIMATE AIR COMBAT
GRANDSLAM
FERRARI GP CHALLENGE
SHADOW WARRIORS II
SUPER PARODIUS
RESPIRANDO FANTASIA
¡YA TENEMOS A LOS 10 GANADORES DE CONSOLAS NINTENDO!
8 414090 101943 00021
EDITORIAL NUEVA PRENSA

PILOTWINGS
La más exclusiva escuela de vuelo te mostrará el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios en tres dimensiones.



SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un clásico llevado al tope de jugabilidad: armas, escudos, armaduras…
La mejor versión que hayas visto jamás, con desplazamientos de terreno, muertos vivientes, macro arsenales de calaveras, ¡y hasta una ola gigante!



MAGIC SWORD
Lucha en los 50 niveles del castillo tenebroso contra el malvado Black Orb. Sólo tú y tu Espada Mágica podréis derrotarle.



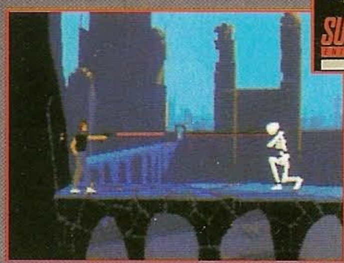
THE MAGICAL QUEST; STARRING MICKEY MOUSE
¡Pluto ha desaparecido! Explora 6 mágicos mundos en su busca y disfruta de toda una aventura en dibujos animados.



PARODIUS
Todo un mundo de fantasía se abre ante tus ojos en un juego lleno de color y de buenos y malos de risa.



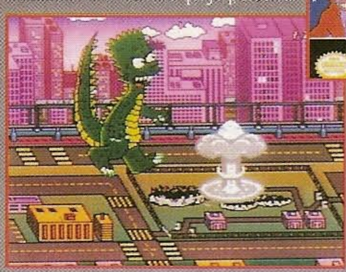
ANOTHER WORLD
Gráficos con efectos cinematográficos y efectos de sonido digitalizados. ¡Una auténtica película en tu Super Nintendo!



EXHAUST HEAT
Vive la más emocionante carrera de F-1 en 3-D: 15 vertiginosos circuitos te esperan en este apasionante cartucho. Podrás construir tu propio coche: la carrocería, el motor, las ruedas y los alerones serán los que tú elijas. Escoge bien y vencerás en el Grand Prix.



BART'S NIGHTMARE
¿Te imaginas al pobre Bart Simpson intentando recuperar 8 hojas de sus deberes en una horripilante pesadilla? Bien, pues eso es Bart's Nightmare. Si Bart no consigue reunir todos sus deberes en 8 horrorosos niveles antes de despertarse, recibirá la bronca de su maestra… una vez más. ¡Vaya pesadilla!





ERBE

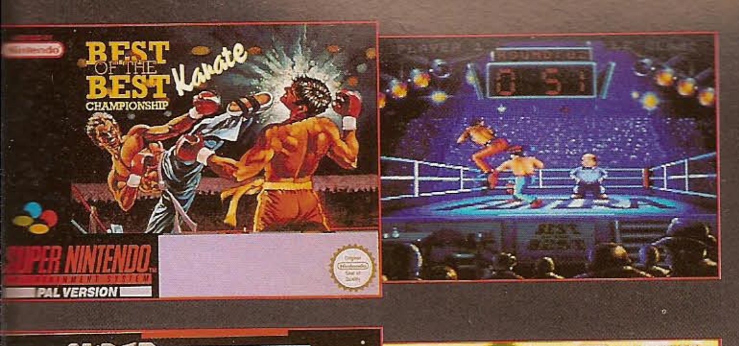
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

BEST
THE
Combate contr
Kickboxers p
campeonato
mundo de
Contact. Elige
propias llaves
mejor simulad
lucha pa
Super Ninte

SUPER MARIO K
La más divertida carrera de Karts que h
podido imaginar jamás, está a punt
empezar en tu Super Nintendo. Pue
competir contra Mario, Luigi, la Prin
Daisy, Koopa, la Seta o Bow

AXE
El Chip MD-
servici
matamarcia
Grá
impresionante
una batalla esp
única pa
Super Ninte

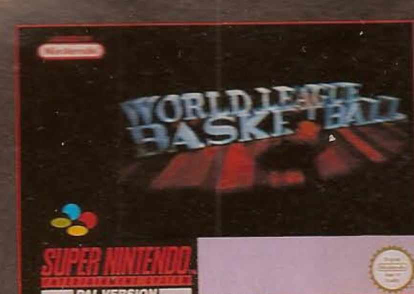












WORLD LEAGUE BASKETBALL
Toda la emoción del baloncesto en un fantástico juego con gráficos digitalizado rotaciones de 360° en modo 7.





PRINCE OF PERSIA
20 fases, terroríficas trampas, mortales enemigos, una banda sonora impresionante y la mejor de las animaciones en un solo juego. ¿Qué más quieres?







SUPER STAR WARS
Unico, fantástico, increíble... Super Stars Wars, un nuevo bombazo para tu Super Nintendo.

STREET FIGHTER II
¡Alucinante!, 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho. Street Fighter II para Super Nintendo, es el videojuego que no puedes dejar escapar, idéntico a la máquina recreativa. 8 jugadores para un título que sólo podrá conseguir uno; la lucha será dura, pero si dominas tu mando de control con sabiduría, puede que incluso salgas con vida.



BATTLE CLASH
En el siglo XXI, el único entretenimiento posible es el Battle Game. Acepta el desafío y derrota a los más impresionantes STS.
Sólo para tu NINTENDO SCOPE.

SUMARIO

Año 2 Número 21

Secciones

ROAD RASH II Pág. 8
Una carrera de motos en la que no existe la caballerosidad.



ULTIMATE AIR COMBAT Pág. 14
Ser el piloto de los mejores aviones.

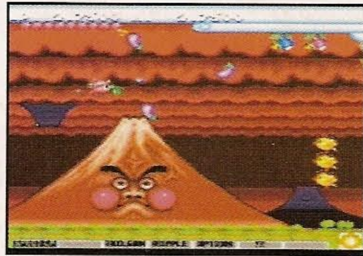
GRANDSLAM Pág. 16
Tendrás que demostrar lo que sabes de Tenis.

OK CONSOLAS

La entrega de esta semana contiene como tema de alegría la lista de los diez ganadores del Gran concurso de Spaco S. A. Esas consolas Nintendo llegarán pronto a vuestras manos. Para los menos afortunados, queda el buen sabor de boca de leer unos artículos con mucha acción.

Lucharemos sobre la carretera, jugándonos el pellejo con "Road Rash II". Jugaremos con "Darkman" cambiando de personalidad. Pilotaréis los más modernos aviones en "Ultimate Air Combat ". Practicaréis tenis de alto nivel en "GrandSlam". También hay aventura con Indy y su última cruzada. "Super Parodius" os lo pone pero que muy dificil. La alta velocidad estará representada con "Ferrari GP". Inteligencia a raudales para enfrentaros con "Sega Chess" y al final, deporte de playa en "World Beach Volley".

¡Hasta la próxima semana!



SUPER PARODIUS Pág. 28
Si no te asustan los juegos "algo" complejos, ¡adelante!



SHADOW WARRIOR II Pág. 32
Asthar vuelve para vengarse del Ninja.

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador, Nº 2
1ºB
28016 MADRID.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca, Mario de Luis, A. Pinillos Rodriguez.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S.A., C/ Amorós, 9 - 4º.
Imprime: Color Press S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain III, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).
El precio de Canarias es mayor debido a sobretasas aéreas.

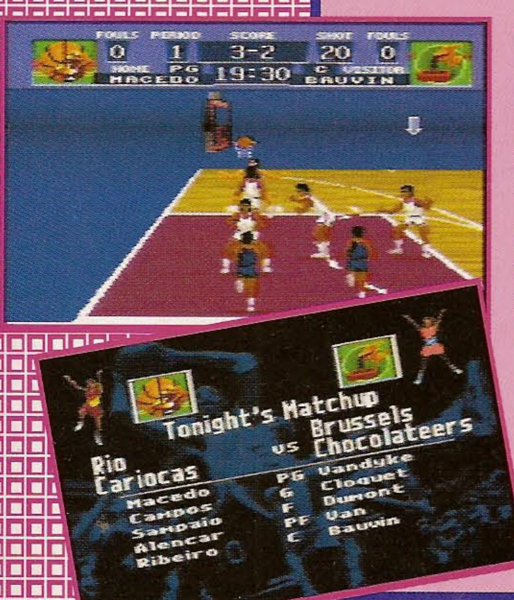


NEWS

WORLD LEAGUE BASKETBALL

(SUPER NINTENDO/ NINTENDO/ ERBE)

BALONCESTO TOTAL



Los licenciatarios y demás seres que se encargan de ponernos las cosas divertidas parecen decididos a usar el famoso "MD-7" en todos los órdenes consoleramente jugables. Después de los pasos dados en "Super Soccer" han decidido, en este caso los señores de Nintendo, dotar al juego de una perspectiva inédita y que promete diversión, y sobre todo canastas, a unos niveles inimaginables.

En el juego podremos hacernos con los designios de varios equipos de todos los continentes a la vez que podremos competir en ligas varias y salvar partidas en un número exacto de cuatro. ¿Ha quedado claro?



T.MN.T

(MEGA DRIVE-KONAMI/SEGA)

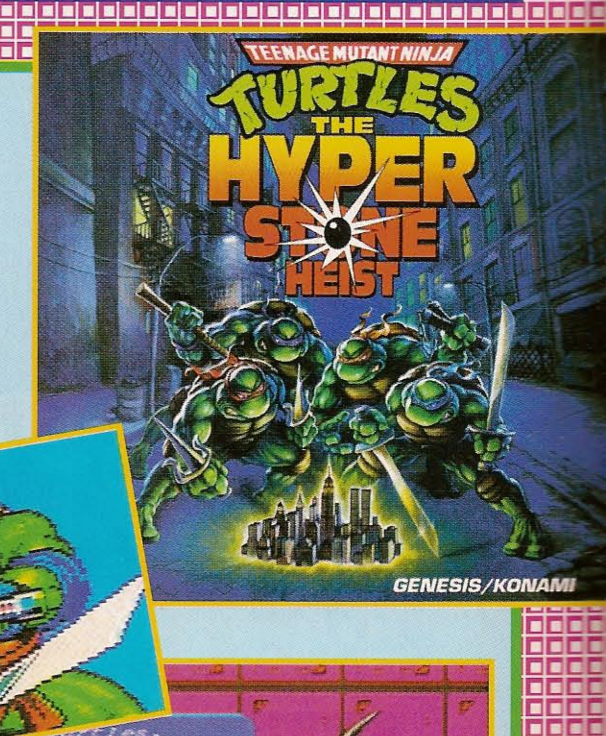
¡¡MAS TORTUGAS, ES LA GUERRA!

¿Recordáis aquella famosa IV parte que hizo acto de presencia allá por Octubre del año pasado para Super Nintendo y que narraba las peripecias de cuatro verdes tortugas mutadas por arte de mocos verdes? Pues bien, ahora, en no muy pocas fechas, llegará a "spain" la versión para Mega Drive de aquél cartucho.

Aunque parece que han cogido los patrones marcados por la máquina original en cuanto al manejo y protagonismo de la historia así como los malvados, la historia será completamente (a priori) nueva y versará sobre una preciosa piedra que se encuentra escondida en Manhattan... la isla de Nueva York.

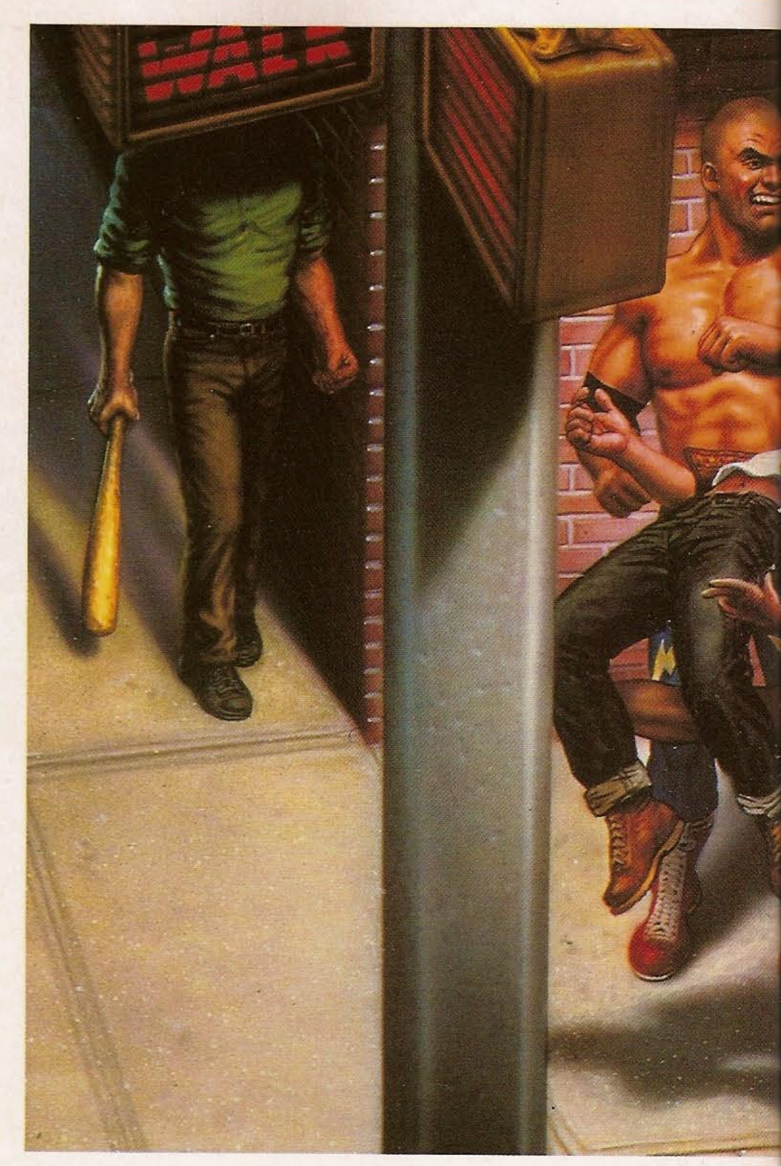
Por cierto, y si no lo sabíais, las Tortugas Ninja, originalmente, vivían en Gotham City, la ciudad de Batman, aunque después, al pasar al cine, se trasladaron a Nueva York, más concretamente a sus alcantarillas...

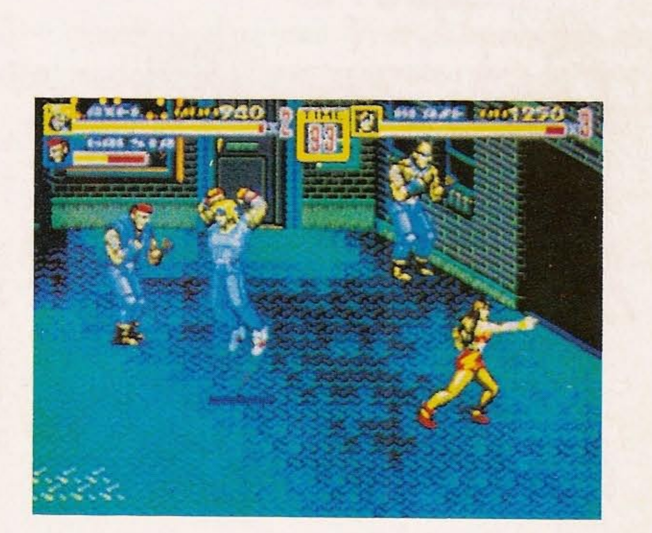
Cuatro tortugas y un destino nítido que de la mano de Konami llegará allá por... ¿Mayo?



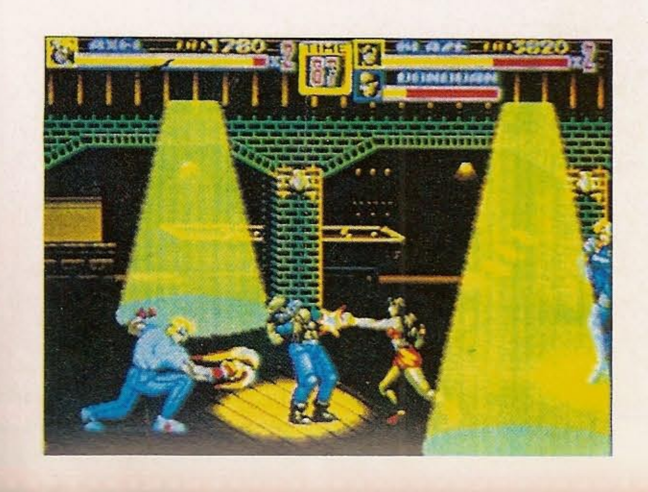
STREET O





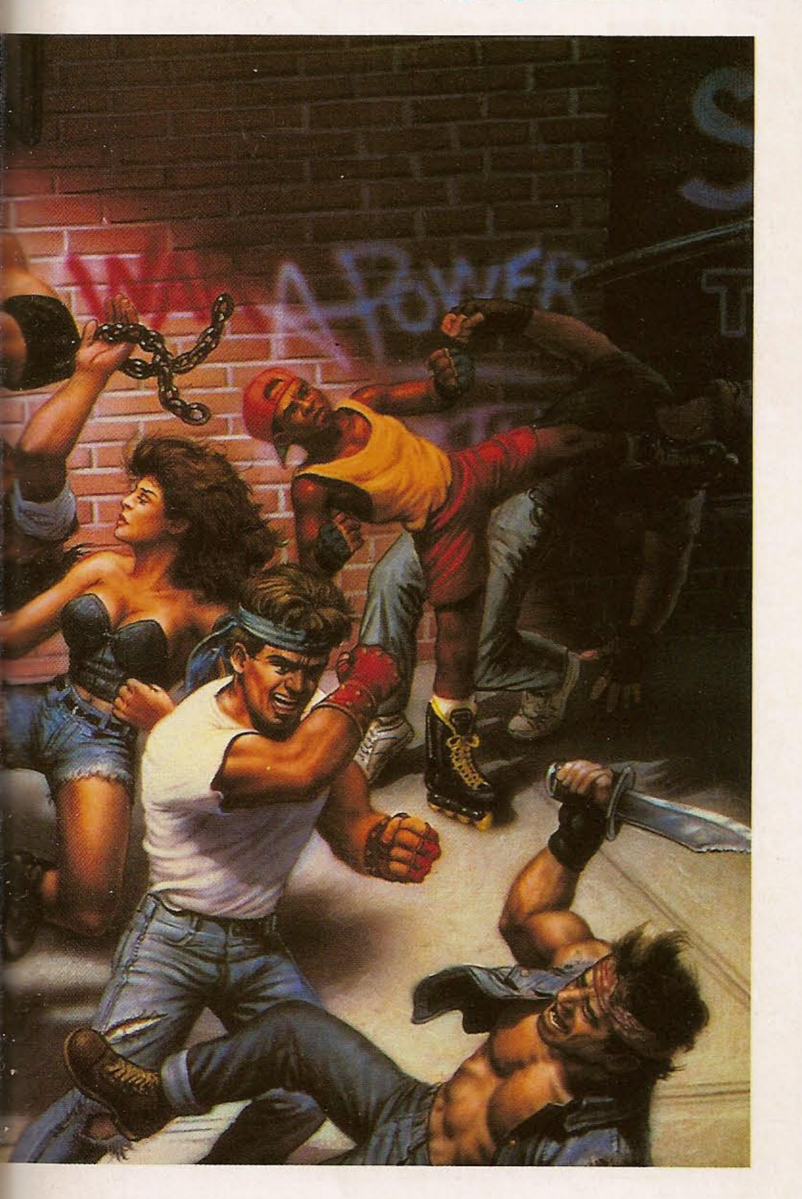


LA CALLE



En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

F RAGE II





ES TUYA

¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.

¡La calle es tuya!.

Vive una Aventura

SEGA

ROAD RASH II

OK Pasarela:
ROAD RASH II
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Electronic Arts.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Fases: 5 circuitos

Hace ya algún tiempo apareció un juego para Mega Drive llamado "Road Rash" que tuvo cierto éxito y que originó, incluso, la aparición de un libro donde se contaba la historia de sus protagonistas. Ahora, un año después, llega su continuación...



SUBETE A MI MOTO...

La historia que rodea a este juego es sencilla y, por un momento, se han olvidado de aderezar el argumento con odios desenfrenados, amores inconclusos o ambiciones empresariales con las que ensombrecer inútilmente el apasionante mundo de la velocidad a dos ruedas.

Puestos en antecedentes, hay que recordar que "Road Rash", y por defecto esta segunda parte, ofrece carreras contra otros participantes a la vez que tendremos que deshacernos de ellos a golpe de puño, porra o cadena metálica. Con todo esto la cosa parece sencilla, pero cuidado, por que nuca fue fácil conducir una moto a toda velocidad mientras





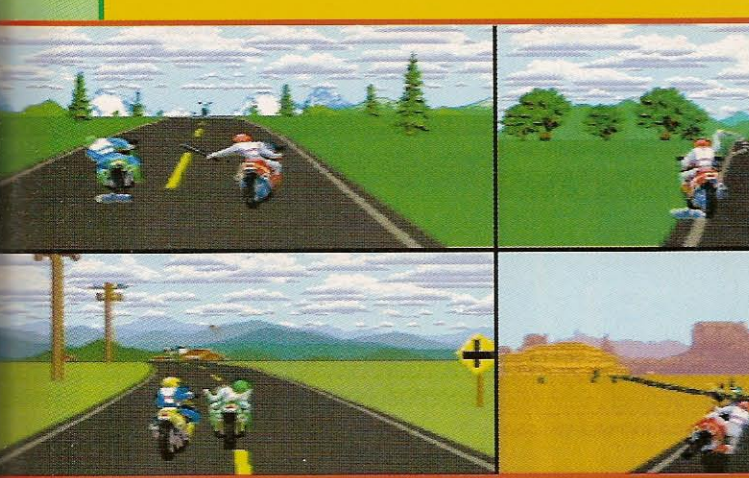


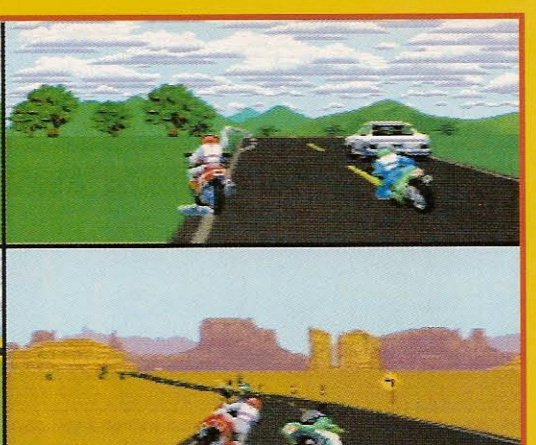


PORRAZOS MOVILES

Un detalle fundamental que define y caracteriza a "la saga Road Rash" es la posibilidad de golpear incesante o esporádicamente, el cuerpo, moto o colectividad de nuestro adversario hasta que caiga y en consecuencia consigamos deshacernos de su molesta presencia. Tres serán las armas a utilizar: el puño, llano y duro, la porra maqueada de madera de roble trasantlántico y la cadena de acero fundido forjada en una herrería artesanal de la cuenca del Tibet.

Tres herramientas que, bien usadas, pueden facilitaros el camino hasta la victoria final, parcial o total.





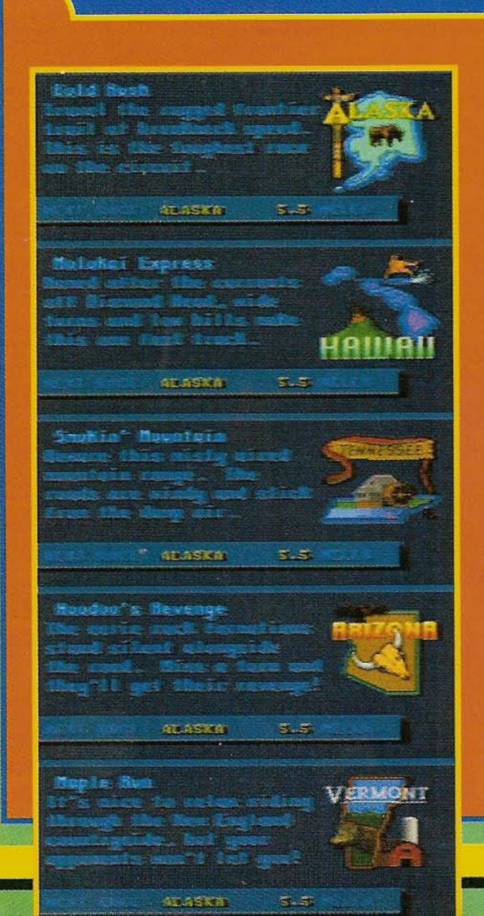
nos hacemos un zumo de maracuyá...

PREPARADOS, LISTOS...

Al comenzar a jugar podremos elegir entre varias y sugestivas opciones. Por un lado tendremos que elegir el escenario en el que se desarrollarán nuestras peripecias. Si tenemos dinero, de otras carreras que hayamos ganado, podremos elegir otra moto de cualidades superiores y si nuestro vecinito, Alberto, ha venido a visitarnos podremos luchar contra él alternativamente o "split screen", léase, a la vez.

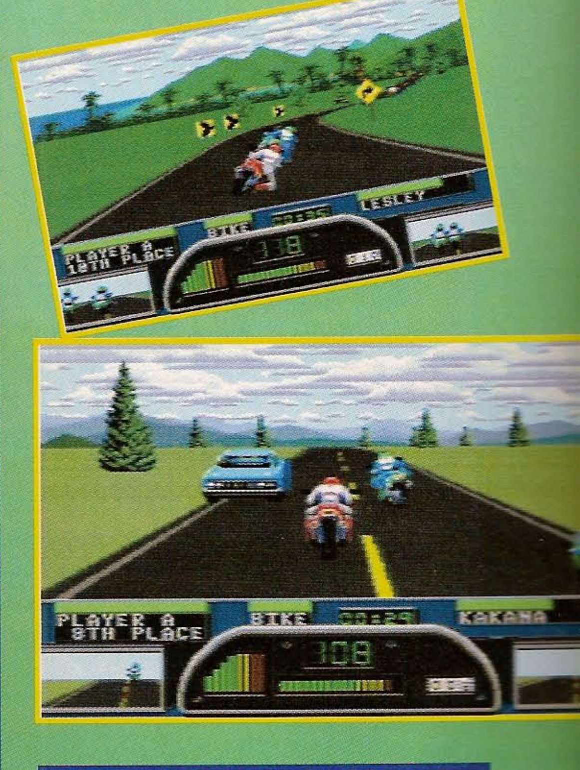
En el juego, de todas maneras, nuestra misión principal consistirá en llegar el primero. Para ello se pueden utilizar varias argucias o estrategias. Por un lado está la que podríamos llamar "lento pero seguro" y que consiste en

CIRCUITERIA AMERICANA



En el juego podremos elegir entre cinco circuitos distintos, todos correspondientes a la orografía, geografía y demás "ias" de USA, norteamérica.

Hawaii, Tenesse, Vermont, Alaska y xxxxx serán los escenarios presenciales que amenizarán nuestras largas tardes de jugueteo vil y precoz a los mandos de una moto super-sónica. He recorrido todos y la verdad es que no he encontrado nada especial en cada uno de ellos, léase placas de hielo, arena "desertil"...



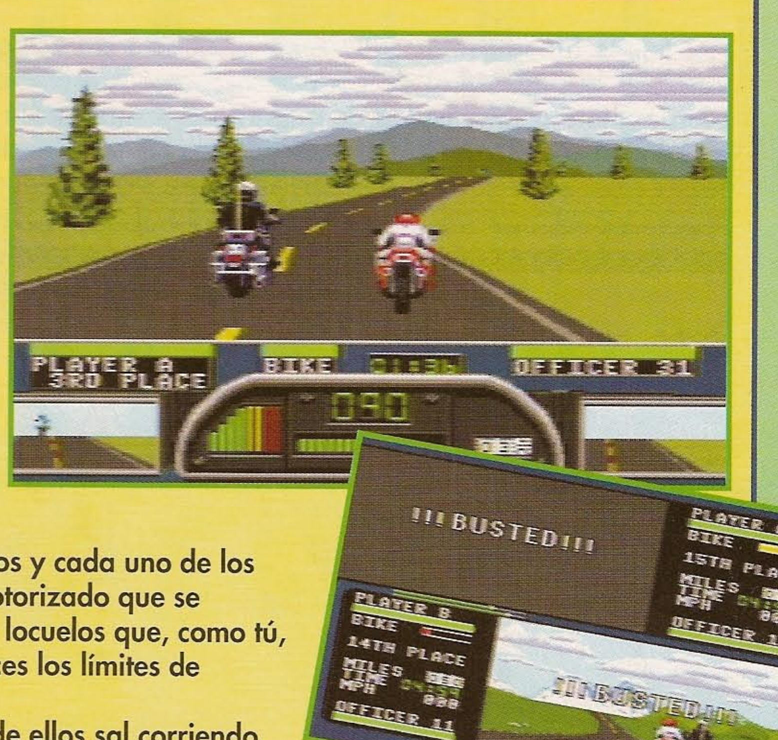
La competición queda abierta a todo aquél que se atreva a subirse a una moto para algo más que conducir, entiéndase, recibir algún que otro puñetazo.



POLICIAS Y CORREDORES

Famosas son las parejas, coches y patrullas que aparecen en esas "road movies" americanas que siempre están en el lugar y momento justos en que un simple ser humano, y conductor, se salta alguna regla de circulación establecida. Pues bien, a imagen y semejanza, los hacedores de "Road Rash II" han decidido repartir por todos y cada uno de los recorridos a un "poli" motorizado que se encargue de detener a lo locuelos que, como tú, están rebasando con creces los límites de velocidad mundana.

Si te cruzas con alguno de ellos sal corriendo sin demora, o esquívalo, sino quieres perder tu moto, el carné y la carrera.



ir deshaciéndonos, a golpes, de todos los adversarios que encontremos en la carretera. Con esta estratagema tendremos la seguridad de no ser seguidos pero corremos el peligro de no poder remontar después y, en consecuencia, no ganar la carrera.

La segunda argucia, a la que podríamos llamar, "deja la porra y vuela" consiste en correr, sencillamente, hasta la primera posición sin mirar en posibles enemigos o derivados. Lógicamente, ni el plan "A", ni el plan "B", podrán ser llevados íntegramente a la práctica, y, al final, lo que sí haremos será aplicar un poquito de cada uno...

De todas formas poco más puede ofrecer un juego de carreras, a nivel de opciones, porque precisamente una de las cosas que más atraen a la masa jugadora es la sensación de velocidad, y ese riesgo innato de todo ser ante lo que se mueve anormalmente rápido.

SEGUNDAS PARTES...

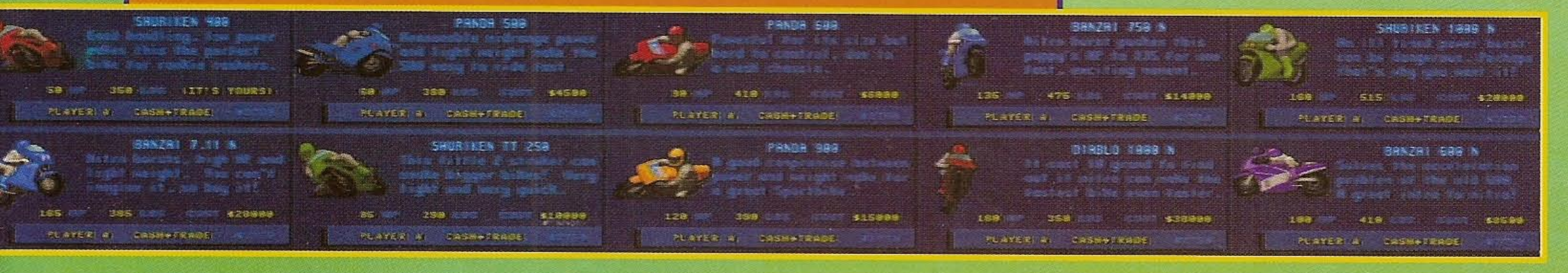
"Road Rash II", es evidente, es la continuación de un juego que gozó de gran estima allá por "los USA", donde recaudó numerosos adictos en el mundo del golpe rápido.

Aquí, la cosa, no fue

MOTOS EN SERIE

Otro detalle que suele gustar mucho a la hora de jugar con este tipo de cartuchos es la variedad/cantidad de motos que podremos utilizar a medida que vayamos ganando carreras y, en su defecto, dinero.

Desde motos ligeras hasta otras de gran peso, sin olvidarnos de las de media cilindrada, el catálogo será inmenso y satisfará, sin duda, a todos los locuelos de la moto en ciernes... pero no olvidemos que aparte de correr necesitaremos un aparato que nos garantice, durante los mamporros, una estabilidad plena. Quedáis avisados.



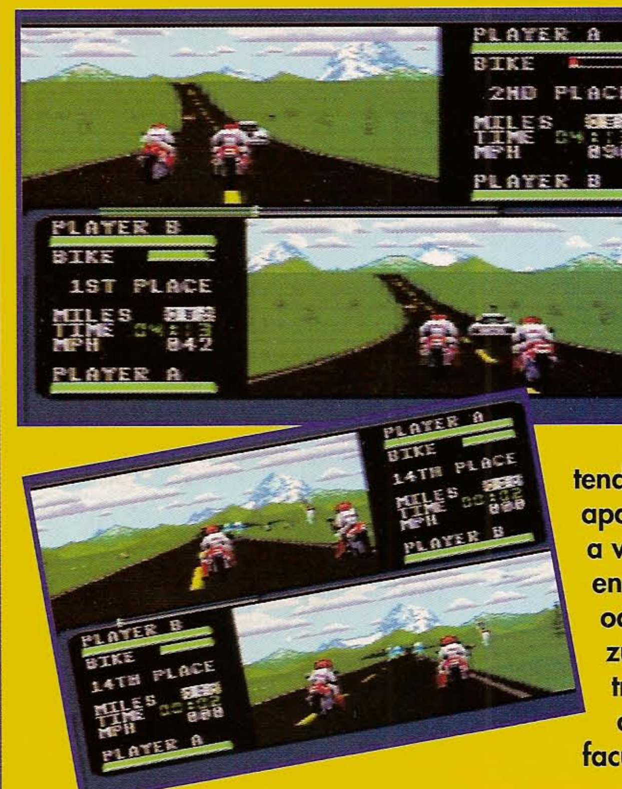
PULSOS MECANIZADOS



Cuando os sintáis solos en esas carreteras del Dios Consolo no olvidéis que tendremos la oportunidad de correr contra otro locuelo de "Road Rash" bien alternativamente, bien en el modo "mano a mano" donde la pantalla estará dividida en dos.

Este último modo, aunque más emocionante, es sin duda mucho menos espectacular por disponer de una porción muy reducida de la pantalla.

En este modo tendréis la oportunidad de apalear, consoleramente, a vuestro más acérrimo enemigo. Sí, ese que os odia tanto y que os zumbaba cada dos por tres en la puerta del colegio, instituto, o facultad...

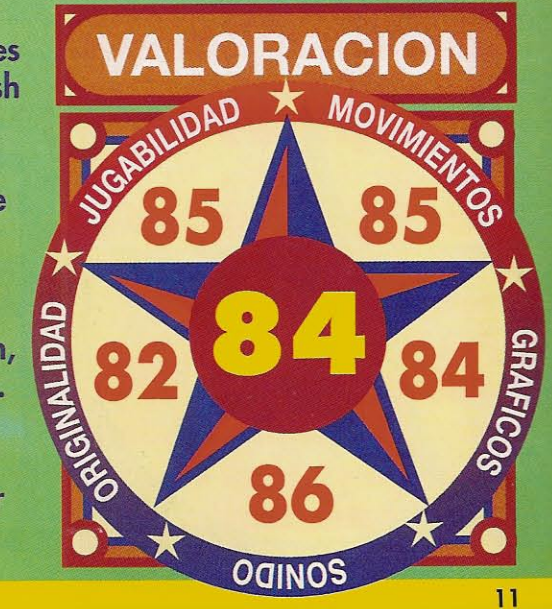




especialmente notable pero ciertamente si tuvo algunos incondicionales que estamos seguros esperaban esta continuación como agua de Abril... ¿o era Mayo? El caso es que básicamente en "Road Rash II" han sabido incluir la opción de dos jugadores, que resta notable espectacularidad y que se deja jugar... aunque no mucho.

En general estamos hablando de un gran programa, corretón, jugable, golpeador y divertido. Sin más.

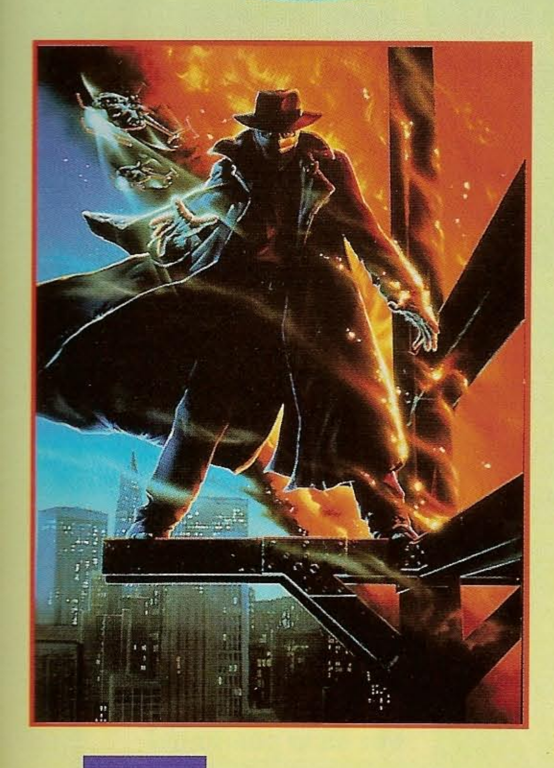
J.L. Skywalker



DARKMAN

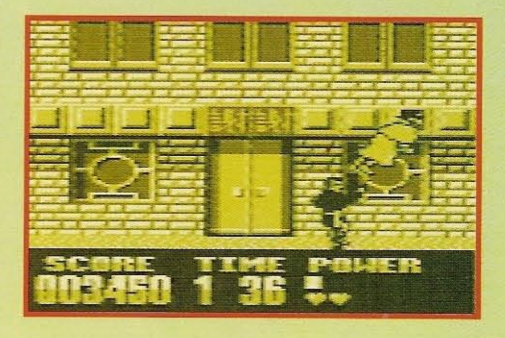
EL HOMBRE GABARDINA

OK Pasarela: DARKMAN
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Ocean.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3.



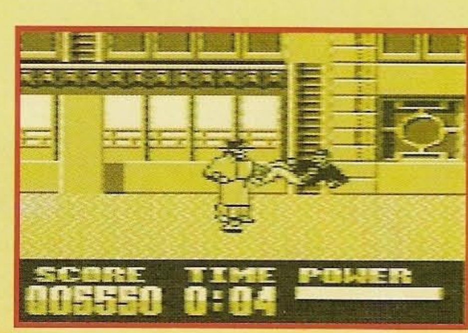
El héroe de las mil y una caras ha realizado un salto vertiginoso, de la pantalla grande a la más pequeña de todas, tu Game Boy, y es que, en todos lados cuecen habas. Saca del armario la gabardina de tu padre, colócate la careta correspondiente, y ánimo, la venganza y los buenos golpes están servidos.

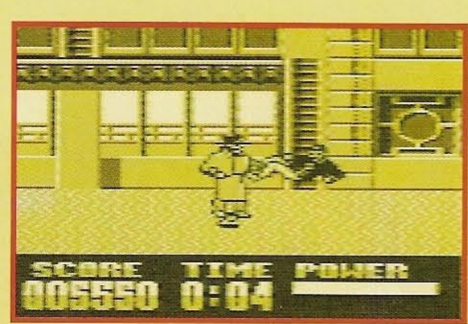




TODO COMENZO CUANDO...

Un brillante científico, tropezó en sus investigaciones con los largos tentáculos del crimen organizado, y claro, imprudencias como esa, se pagan caro.
Villanos de la más sospechosa calaña y matones de tres al cuarto, convierten su cara en todo un poema, después de haberla remojado en un ácido absolutamente detestable. Y por si todo esto fuera poco, además secuestran a su novia, más mala leche imposible. Pero claro, la paciencia tiene un límite y el de nuestro amigo, ya ha sido ampliamente superado. Inmediatamente, pone en funcionamiento su plan de venganza, que consiste en fabricar caretas similares a las caras de sus enemigos, para crearles grandes problemas e ir eliminándolos uno tras otro. Como véis, la cosa está que arde.





SCORE TIME POWER
007670 3:38



DE LA GRIS

DE INCOGNITO EN LA GAME BOY.

El primer aspecto que destaca del juego, es la imagen tan conseguida, del protagonista, su aspecto, un tanto simpático, con gabardina, sombrero, y gafas negras, rompe totalmente con el prototipo de héroe que vuela, dispara rayos láser y tiene superpoderes, que lo hacen indestructible. Darkman, es un héroe de carne y hueso, con el único poder de su inteligencia para fabricar caretas, sus ansias de venganza, y, sobre todo, tu inestimable ayuda.

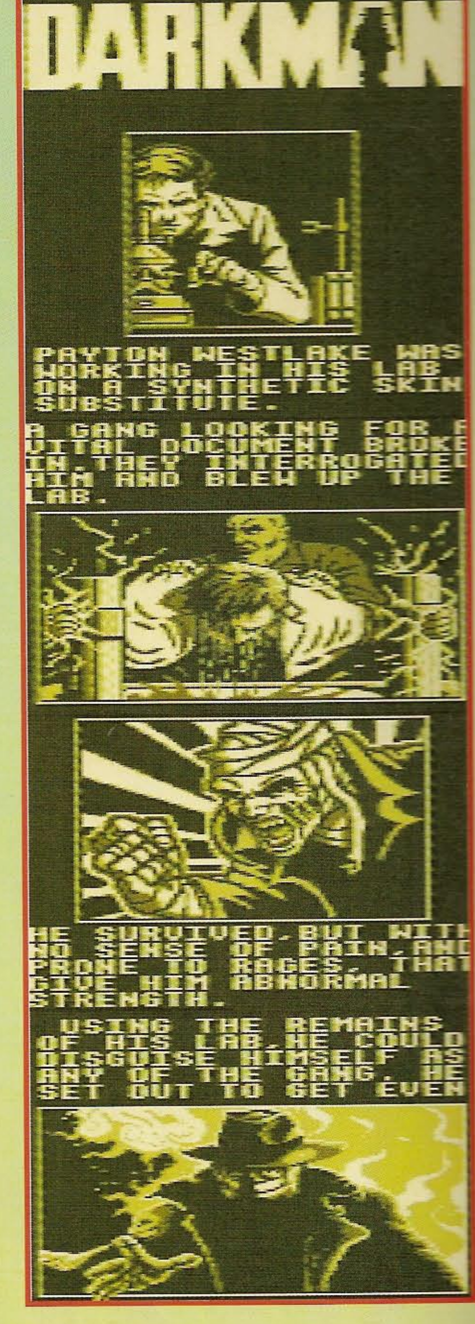
En cuanto al juego, no puedo evitar por muy facilón que resulte, la comparación con la mítica saga del Double Dragon, si bien, en esta ocasión, Darkman está solo ante el peligro. La aventura se desarrolla en un barrio chino, con cientos de delincuentes, que salen desde cualquier sitio, karatecas con o sin "nunchakus" y demás tipejos, de sobra conocidos por todos, a los que tendrás que eliminar a base de patadas, puñetazos y vuelos kamikaces. Para completar las distintas fases, cuentas con cuatro minutos de tiempo, que irás renovando, cada vez que alcances determinados puntos de cada nivel. Además dispones de tres vidas para hacer frente a tan pertinaz resistencia callejera. El cartucho es el típico arcade, donde los golpes a diestro y siniestro, es la única regla que debes aprender.



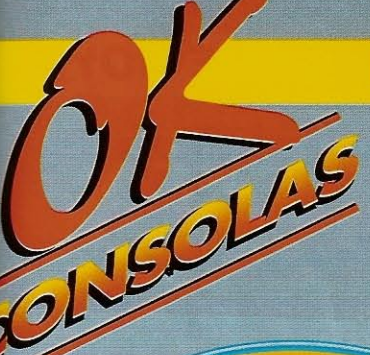
LAS DOS "CARAS" DE LA MONEDA.

Este Darkman, es uno de esos muchos juegos que, dándose a conocer gracias a un título cinematográfico, se han apuntado a la moda del apasionante mundo de las consolas, cosa que jugones empedernidos, como nosotros, agradecemos de todo corazón. Dentro de los aspectos técnicos del juego, la música es lo más apreciable, puesto que los gráficos, sin dejar de ser buenos, no son cosa de otra galaxia. Lo peor, quizás esté en los movimientos, que son difíciles de manejar sobre todo al principio, y un poco lentos, lo que hace aún mas retorcido salir airoso de algunas situaciones realmente complicadas. Otra de las cosas que echamos en falta, son los "continues", porque nos evitarían la desagradable experiencia de empezar otra vez desde el principio de la fase, cada vez que nos maten. Acabaré diciendo que es un juego divertido, adictivo, presentado correctamente, pero, como todo en este mundo, es susceptible de mejora. ¡Ah!, una última cosa, ¿os habeís fijado que cada vez se ven más gemelos por las calles?, ¿no será que...?

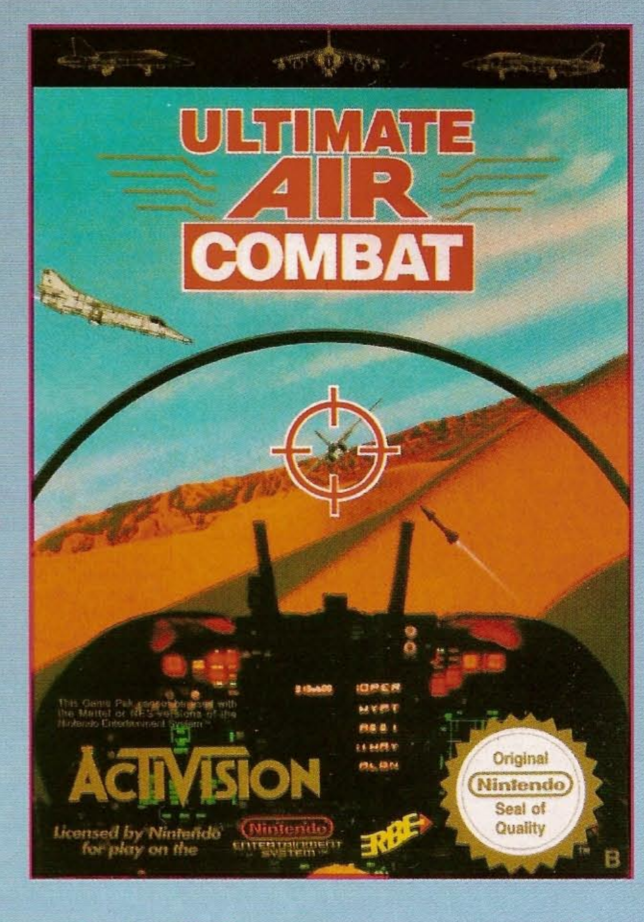
LUIS ESTEBAN MARTIN / F.S."RAMONE".







OK Pasarela:
ULTIMATE AIR COMBAT
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Activision.
N. de jugadores: 2.
Fases: 4 por nivel



Luigi Don Gwano es un general de preocupantes ideas imperiales que tiene como objetivo hacerse con las fuentes petrolíferas que están ubicadas en las proximidades de su territorio. Alguien tiene que pararle los pies y tú, como mejor piloto de combate del momento, eres el responsable de cumplir tan difícil misión.

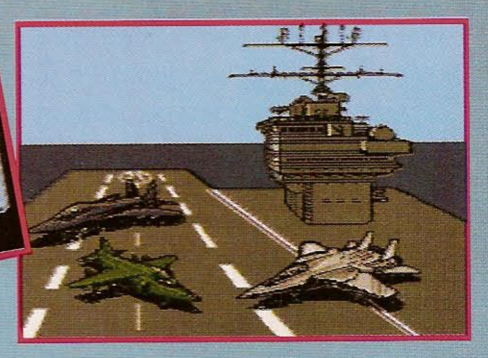
La misión más arriesgada que nunca te encomendaron está a punto de comenzar. La tiranía que desea imponer el general Gwano, tiene que acabar lo antes posible.
Coges tu casco, te encomiendas a Dios y coges el camino que te conduce hacia los hangares llevando en la mente la única duda de tu regreso, lógico por otra parte.

TRES AVIONES

Los aviones más avanzados técnicamente, están preparados para entrar en combate.
Tú sabes pilotarlos porque eres el mejor. El Harrier AV-8 con capacidad de despegue vertical, tiene un potente blindaje y un abanico de posibilidades destructoras impresionante. El Tomcat F14, inigualable en los enfrentamientos en el aire, ha sido mejorado para aumentar su poder en la lucha tierra-aire. El Hornet F18, tan veloz como para adelantar a cualquier avión del momento, sus armas

MISION: DESTRUCCION TOTAL







Deberás dominar poderosamente las armas con las que cuentas o de lo contrario te verás imposibilitado de vencer ante los ataques enemigos.

son también superiores a las portadas por otras aeronaves. Bueno, ya sabes con que tipo de "juguetes" cuentas para destruir las pavorosas intenciones del enemigo. Y deberás desenvolverte con soltura tanto en la lucha en el cielo como en las operaciones tierra-mar-aire que te pudieran ser encomendadas posteriormente.

COMBATES A GO-GO

El caso es que tendrás que solventar los continuos ataques del enemigo, representados por aviones, tanques, cañones de largo alcance, patrulleras, etc con eficacia. Una mala elección del arma a utilizar, un control deficiente de los paneles de mando de tu aparato te pueden llevar a la destrucción inmediata porque, si no lo sabías, tus enemigos no te concederán ninguna oportunidad.

Tras la fase aérea de combate, la visión de tu aparato cambiará y deberás de guiarlo a través de las lineas enemigas destruyendo todos los objetivos militares de interés que te fueron reseñados en el momento de asignarte la misión.

La principal fuente de tu poder será la elección correcta del armamento. Antes de iniciar el vuelo, deberás de adecuar las características de tu aparato a las de los misiles que desees llevar. A la hora de disparar, administra con cuidado cada uno de tus disparos, ¡pobre de tí si llegas a quedarte sin armamento! Las intenciones del general Gwano solo podrán ser cortadas de raíz por tu puntería y tu valor.

FIN DE LA MISION

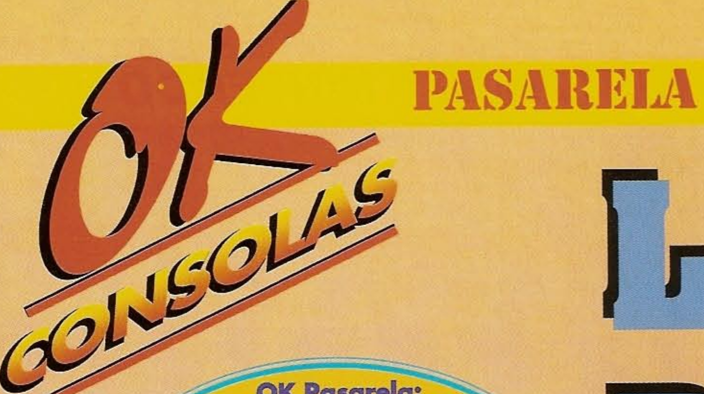
La variedad de escenarios y enemigos a los que nos debemos enfrentar en esta batalla es una de las verdaderas razones de ser del juego. Gráficos muy vistosos, sobre todo en las fases aéreas, se unen a unos movimientos verdaderamente logrados que entusiasmarán a los seguidores de este género.

ALICIA "APIRO".



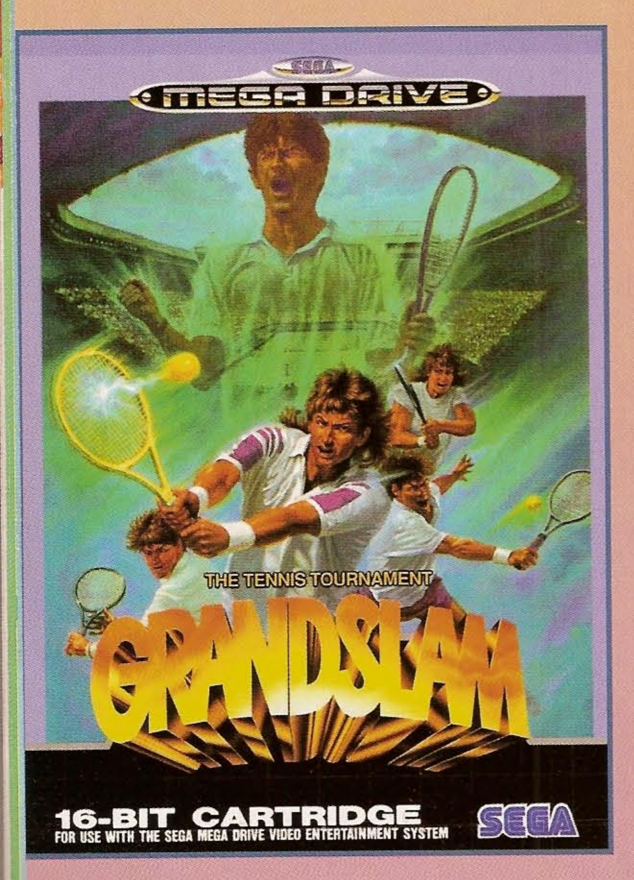






OK Pasarela:
GRANDSLAM
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Telenet.
N. de jugadores: 1 ó 2.

LA RAQUETA DE ORO



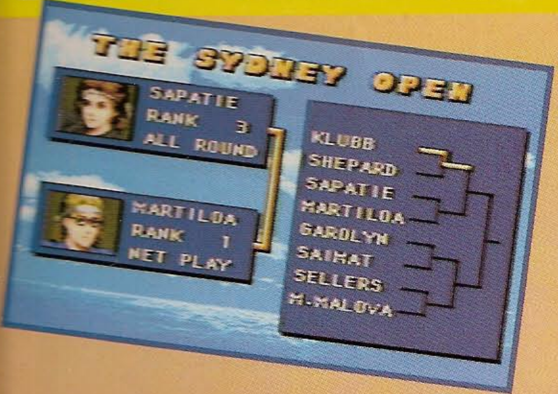
Cada día que pasa, el tenis cuenta con mayor número de adeptos que siguen desde lejos las incidencias entre los partidos que enfrentan a los mejores del mundo. Ha llegado el momento de que podamos vivir esas emociones desde un poquito más cerca.

Los mejores tenistas, masculinos y femeninos, calientan sus músculos esperando enfrentarse a tí y ganar algún que otro puesto en el ránking mundial a tu costa.
«Grandslam» te ofrece la posibilidad de que demuestres todo lo que sabes de tenis ahí, sobre cualquiera de las superficies en las que se desarrollan los más famosos torneos del mundo.

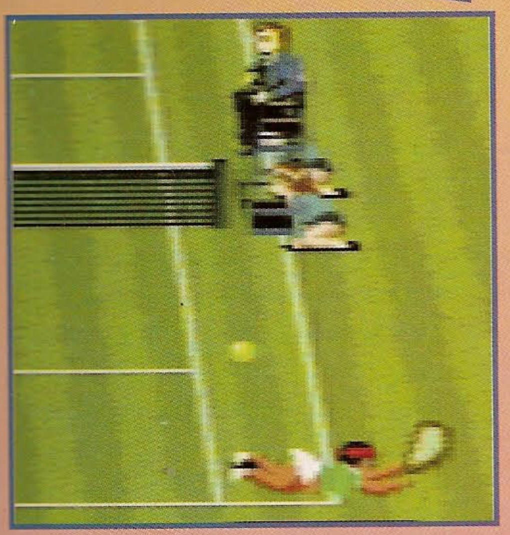
TECNICA ANTE TODO

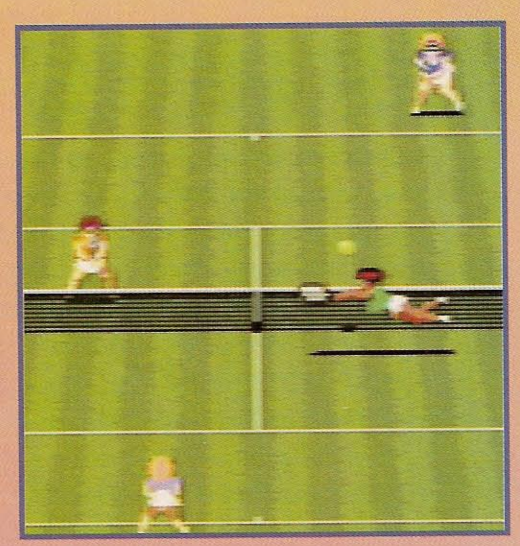
Las opciones de juego son variadas, pudiendo jugar contra la CPU, contra otro jugador o los dos contra la CPU, tanto en modalidad de dobles como en individual. A nuestra disposición, y para quienes tengan algún que otro pequeño prejuicio, aparece también la opción de elegir el sexo de nuestros jugadores, pudiendo mezclar competiciones entre ellos.
Si no estamos muy "duchos" en los menesteres "tenísticos", podemos ensayar los golpes a efectuar con un entrenador que

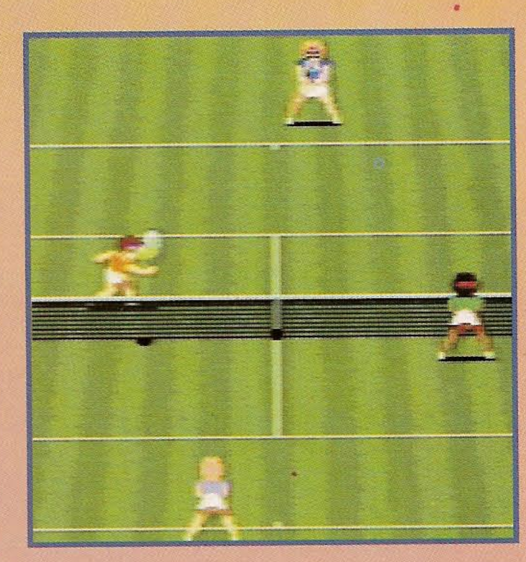




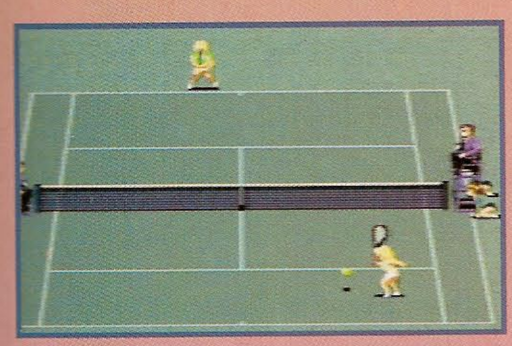
trabajará a nuestras órdenes. Si tenemos un nivel medio-medio, podríamos comenzar jugando un partido de exhibición para pulir un poco nuestra técnica y medir, de paso, las fuerzas reales con las que contamos. Si nos consideramos expertos, no tenemos más remedio que apuntarnos a alguno de los torneos de Grandslam y probar nuestra capacidad frente a los mejores del mundo.
Las pistas sobre las que se juegan los partidos son de tres

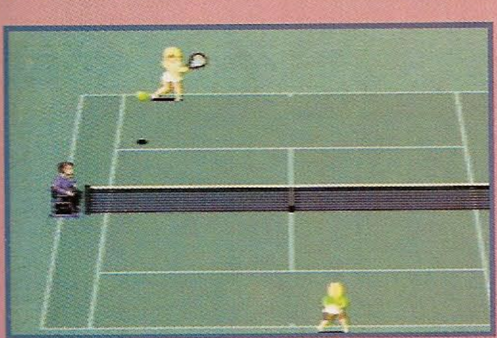






Tendrás que ser un verdadero maestro en cada una de las pistas y dominar todos los golpes posibles para acceder a los primeros puestos del ránking.





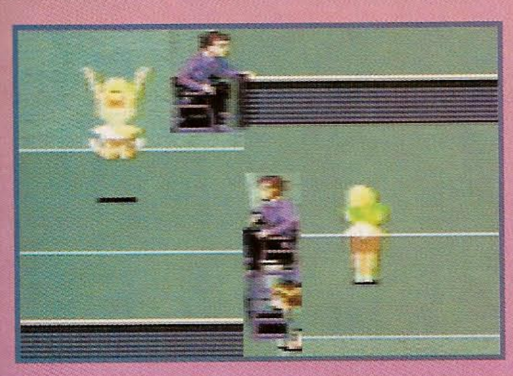
DEBERAS DOMINAR TODAS LAS FACETAS DEL JUEGO SI QUIERES PASAR CADA UNA DE LAS RONDAS DEL TORNEO.

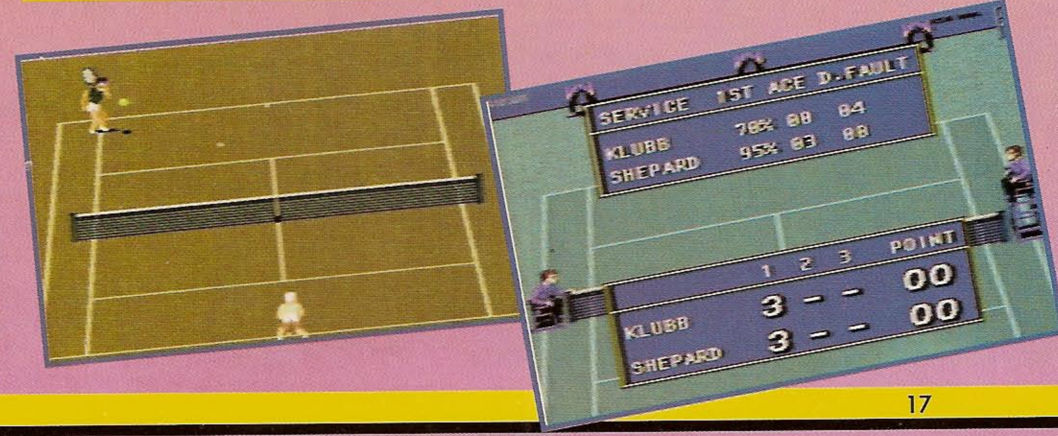
tipos. Cada una tiene unas carácterísticas especiales que potenciarán o disminuiran el poderío de los jugadores. Estas son hierba, cemento y tierra batida. Nuestra recomendación es que practiques en las tres pistas de tal manera de que no seas un especialista en una y un "manta" en las otras.



RANKING DE JUGADORES

Los mejores jugadores del circuito arden en deseos de

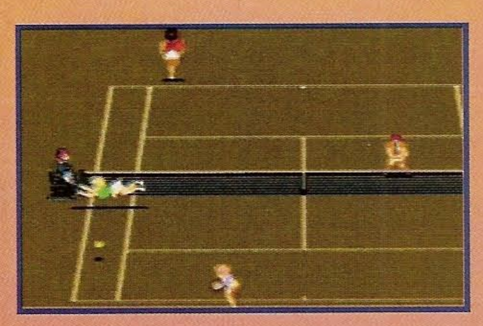


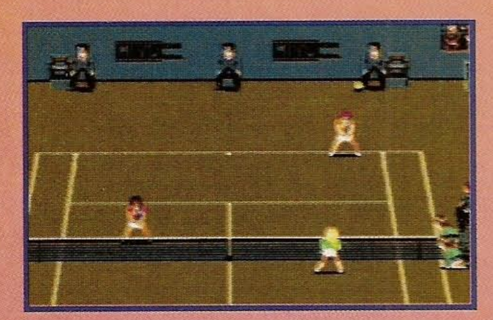


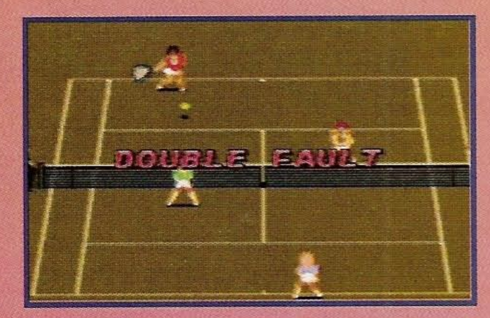


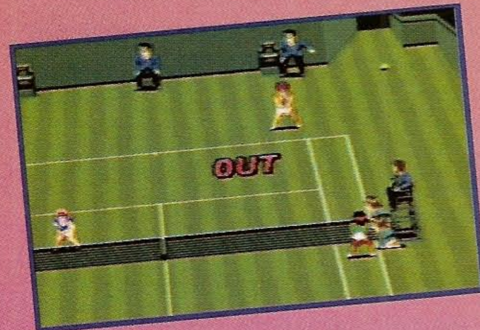


La práctica del tenis alcanza su máximo exponente cuando te agarres a tu control-pad y empieces a enviar todo tipo de golpes sobre el contrario.











aumentar sus ingresos, su fama y su vitrina de trofeos. Tú eres un novato y deberás ganarte a pulso cada puesto del ránking a fuerza de buenos golpes. Para ello tendrás que dominar a fondo cada uno de los golpes que puedes llegar a realizar con el control-pad.

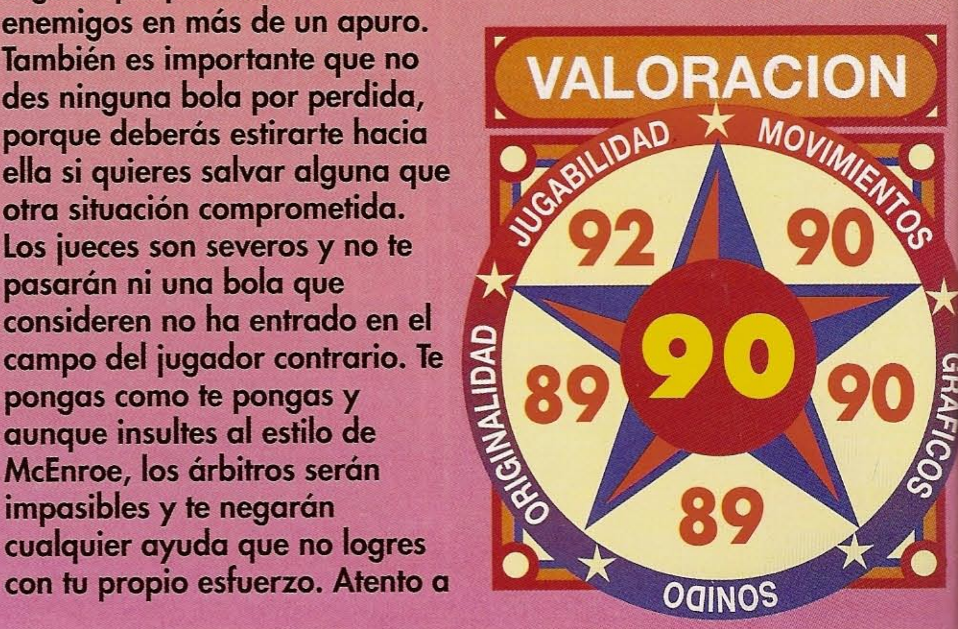
Si no controlas a la perfección cualquier faceta del juego, es casi seguro que no pasarás en ningún caso de las segundas rondas de los torneos.

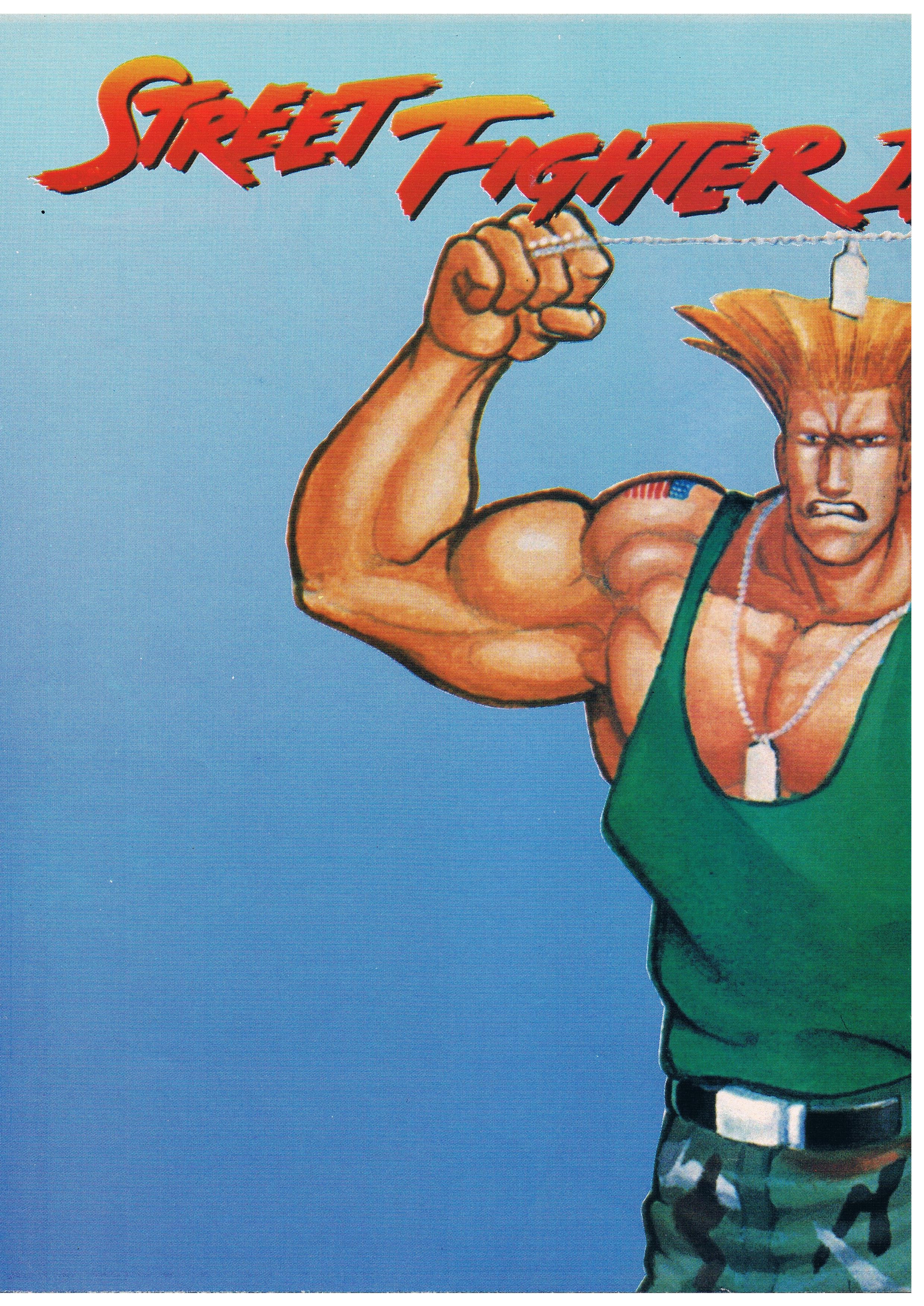
Saque, volea, globos, "mates", dejadas, todos tienen una importancia relativa durante el juego y serás tú quien decida cuál es el momento justo en que debes utilizarlo. Controlando con precisión la potencia de cada uno de tus envíos, ten por seguro que pondrás a tus enemigos en más de un apuro. También es importante que no des ninguna bola por perdida, porque deberás estirarte hacia ella si quieres salvar alguna que otra situación comprometida. Los jueces son severos y no te pasarán ni una bola que consideren no ha entrado en el campo del jugador contrario. Te pongas como te pongas y aunque insultes al estilo de McEnroe, los árbitros serán impasibles y te negarán cualquier ayuda que no logres con tu propio esfuerzo. Atento a las estadísticas y porcentajes que te serán mostrados después de cada juego, podrían serte de ayuda a la hora de variar tu táctica de juego. Si estás dispuesto a convertirte en el número uno mundial, ¡salta a la pista y demuestra lo que sabes hacer!

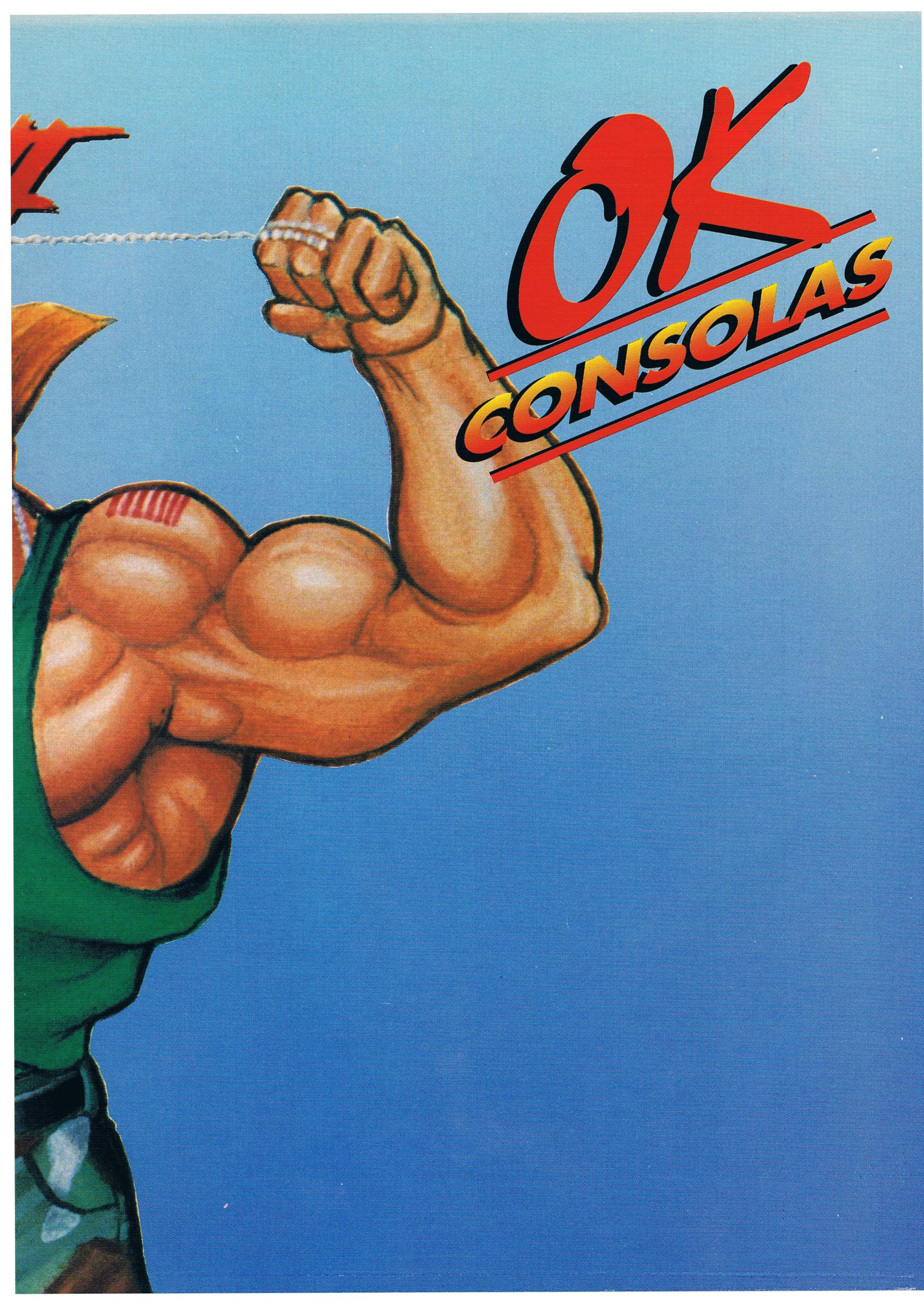
PUNTO Y PARTIDO.

El que de momento será el mejor juego de tenis ideado para Mega Drive, se pone en funcionamiento con unos gráficos aceptables, una incorporación sonora adecuada, sobre todo en los golpes y con unos movimientos de control fácil después de algunas partidas.

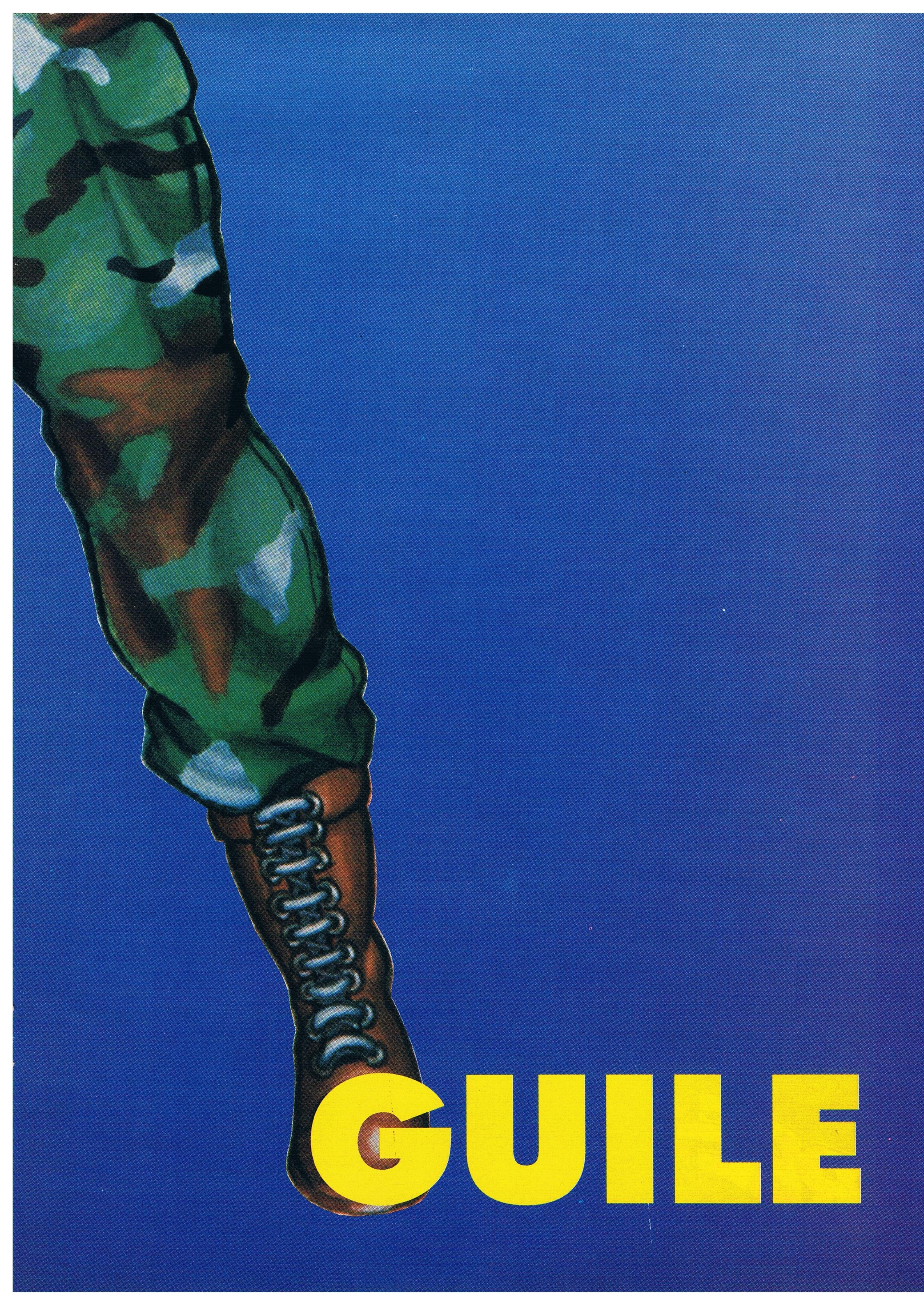
Félix J. Físico Vara.



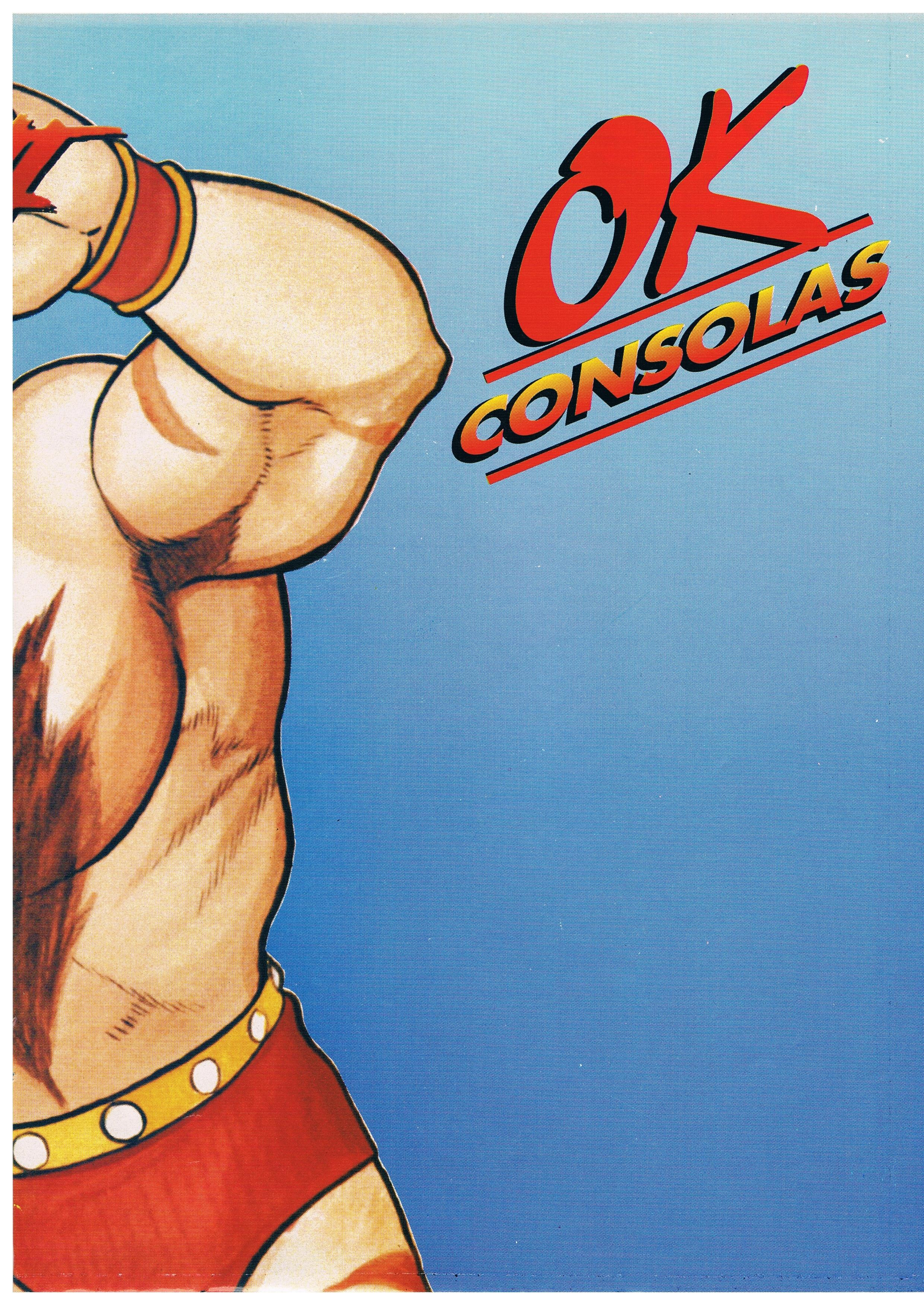

STREET FIGHTER

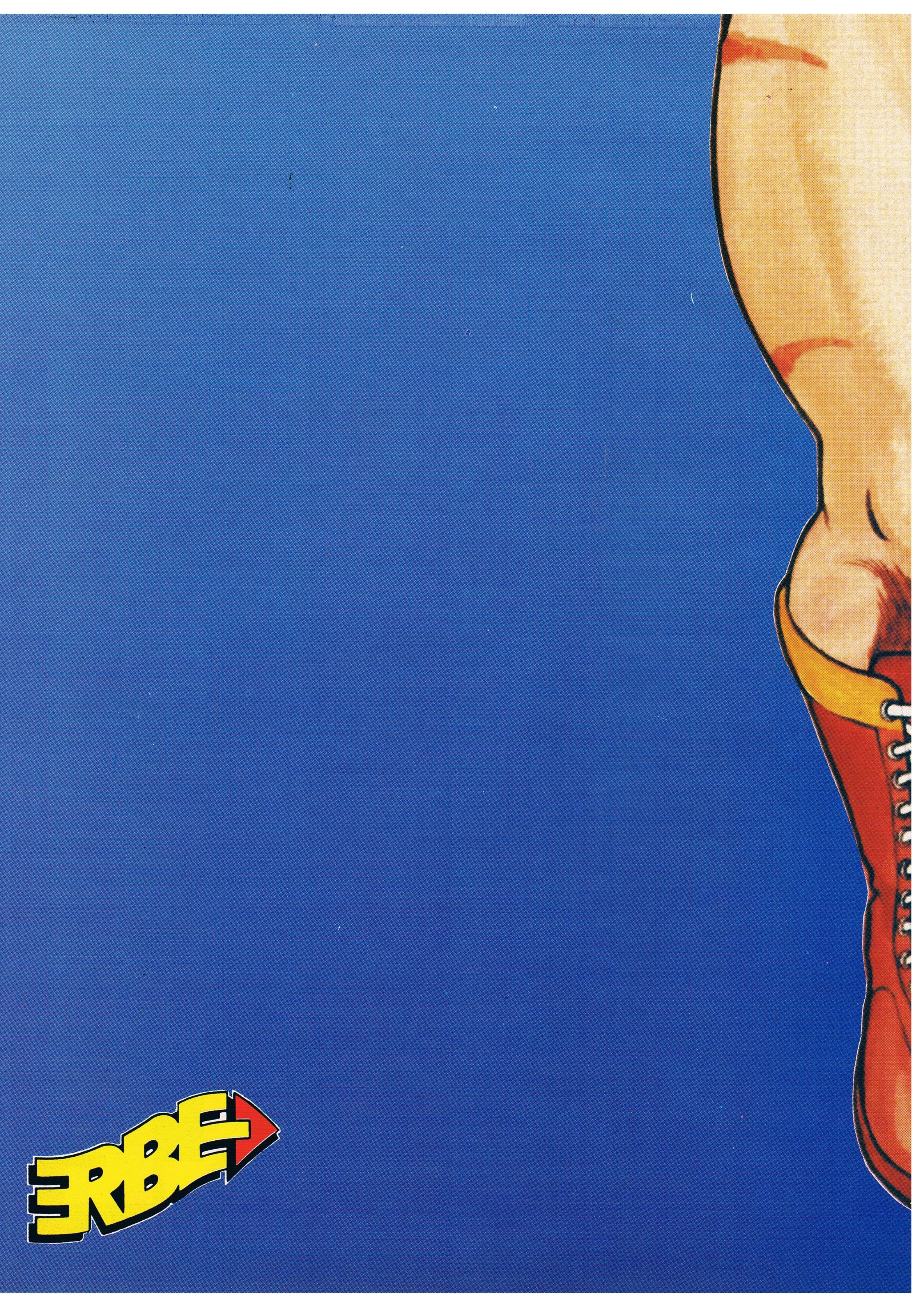

OK
CONSOLAS

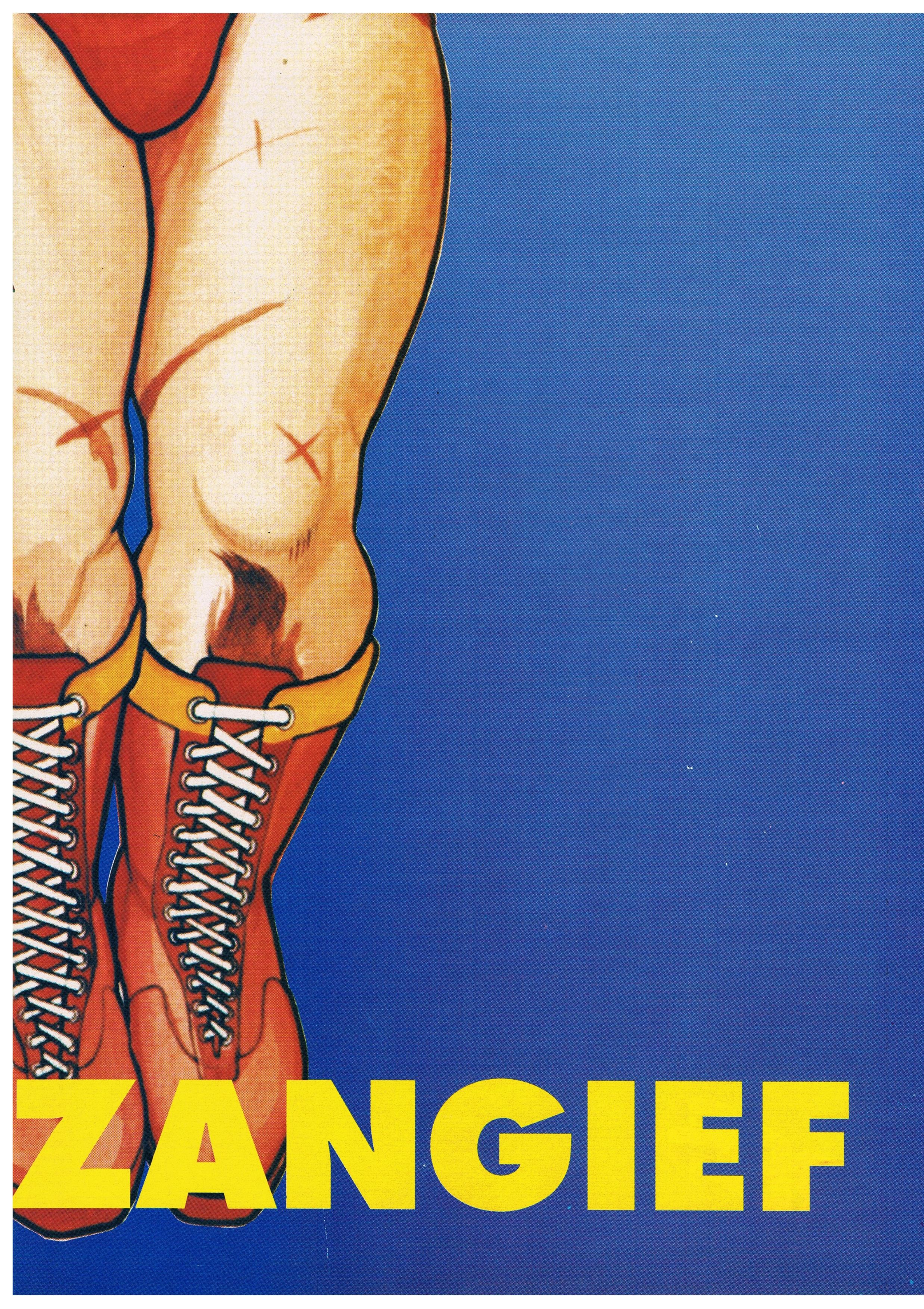



GUILE


STREET FIGHTER


OK
CONSOLAS


ERBE


ZANGIEF

VUELVE EL HOMBRE DEL SOMBRERO

OK Pasarela: Indiana Jones and the last crusade
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: U.S. Gold.
N. de jugadores: 1.
N. Fases: 6



Pocos personajes del cine tienen el carisma y la personalidad del Dr. Jones, nuestro querido indiana. Esta vez su misión será encontrar el Santo Grial, mitad mitología, mitad verdad y TODO un juego. ¡Ah! Y esta vez Indy viene con su papá...



EL HOMBRE DEL LATIGO

La misión del Dr. Jones, Indy para los amigos, es encontrar el Santo Grial e impedir que caiga en las manos de los nazis, para evitar que lo utilicen para sus malvados propósitos, ya que según cuenta la leyenda, todo aquel que beba del grial tendrá la vida eterna.
Hay seis escenarios diferentes que corresponden a seis fases. Siguiendo la película, debes encontrar el escudo de uno de los guardianes del grial. Más tarde, tendrás que rescatar al padre de Indy, que se halla preso en el castillo de Brunwald.Deberás de viajar hasta en un Zeppelin gigante cuando Indiana y su padre traten de escapar de los nazis que les persiguen en sus aviones.
El final del juego es lo más emocionante. Indy debe encontrar el Grial a toda prisa ya que su padre, el Dr. Jones Senior ha recibido un balazo y se está desangrando. . Por último... bueno, bueno, mejor que lo veáis vosotros mismos ¿no?

OBJETOS UTILES

Como en toda aventura-arcade que se precie, tiene que haber "items" a lo largo del juego, para mejorar nuestras condiciones y obtener sabrosos puntos para nuestro marcador. Los más sobresalientes son :
- **Látigo**: Inicialmente, Indy se defiende a puñetazos y no puede utilizarlo a menos que coja el icono correspondiente. A veces es mejor defenderse a puñetazos porque son más precisos. El látigo sirve también para salvar algunos obstáculos, como los desniveles de las paredes del castillo.
- **El reloj de arena**: Da puntos y tiempo extra, es extremadamente útil.

Además de estos objetos útiles, hay otros como La Cruz de Coronado en el nivel 1, el Escudo del Grial al final del nivel 3, el Diario del Grial en el nivel 5 y el Santo Grial al final de todo el juego en el nivel 6.

INDIANA FOREVER

Este juego es por su desarrollo, originalidad y gráficos, uno de los mejores juegos aparecidos para Game Gear de todos los tiempos. . En fin, que es un juego estupendo

M.L."THE JOKER".



OK Pasarela:
SUPER PARODIUS
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Konami.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Fases: 10



¿Qué ocurriría si en algún lugar del universo apareciera una parodia de Imperio maligno que ha de ser derrotado por unas fuerzas "rebeldes" igualmente irrisorias? Ahora tendréis la oportunidad de saberlo.



REMATADAMENTE SIMPATICOS

EL BIEN CONTRA EL MAL

De nuevo vuelven a verse las caras en un videojuego las dos posturas más enfrentadas de la historia. El bien contra el mal, la justicia contra la injusticia, el poder contra el no poder...

El caso es que de nuevo un malvado Imperio se ha hecho con los once mundos que componen el universo de Parodius, lugar lejano y estrechamente ligado al mundo de los videojuegos que promete diversión a todo aquél humano que en él ose internarse.

Como era de esperar todo marchaba a la perfección, lo pulpos jugaban a "tu la llevas" y los delfines mascullaban a babor, hasta que un día los oscuros augurios se hicieron realidad y las hordas de mutantes y animalillos decidieron desfilar sobre las próperas tierras bienhechoras. Cuatro héroes, fornidos y armados, deberían retornar a la normalidad lo que hasta ese momento había sido la mayor pesadilla de la historia... de las consolas.

MATAMARCIANOS...

"Super Parodius", culminación de una saga harto conocida por la "prole" juguetona, nos propone alinearnos al lado del bien para luchar contra la maldad establecida. Para tal efecto se nos ha asignado la posibilidad de elegir entre cuatro naves/seres distinta(o)s, que se moverán a lo largo y ancho de los once niveles de juego recolectando ítems con los que aumentar nuestro poder destructivo/justiciero. Items, por otra parte, que encontraremos en los endebles cuerpos de nuestros enemigos animalizados.







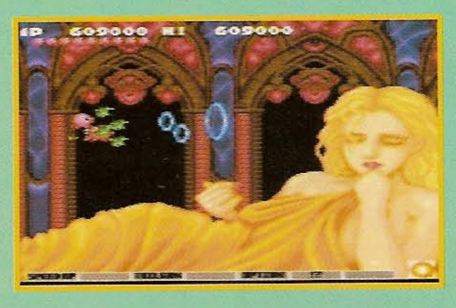


LOS ANTAGONISTAS

Acostumbrado a naves super-espectaculares llenas de lásers, misiles dirigidos y tecnologías avanzadas en nombre de la maldad contenida, uno se sorprende de poder encontrar, entre la lista de enemigos de "Super Parodius", a un cerdo gigante que practica Sumo, un gato-barco capitaneado por un pajarraco pirata, el águila del Tío Sam, vedettes, bailarinas, jovencitas acaloradas, pseudo-naves más cercanas a la tecnología de un autobús que otra cosa, pulpos que se lavan la cabeza tranquilamente mientras les disparamos y cientos de detalles más que dejamos al usuario juguetón que los descubra y se regocije por sí mismo...mismamente.
Lo dicho, aparte de acción, adicción y jugabilidad, con "Super Parodius" podremos reirnos a mandíbula batiente... que no es poco.

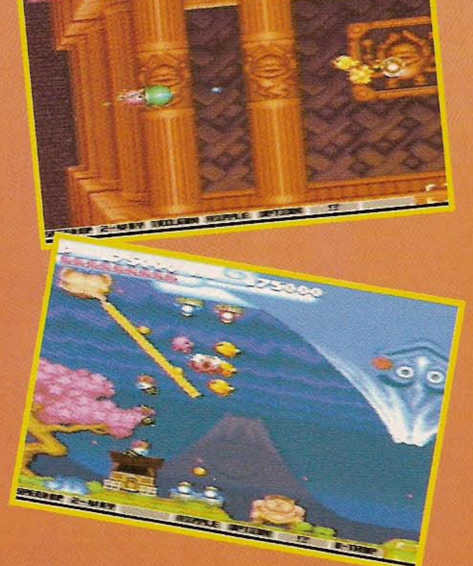








Así, nos hallamos ante una contínua carrera de obstáculos, donde los escenarios y, en general, todo aquello que se mueva, va a constituir un desafío grave y premeditado. "Super Parodius", para que lo sepáis, es uno de esos títulos que permiten al jugador soltar de vez



MADE IN JAPAN

Lo que a continuación os voy a dar son dos de los mejores trucos jamás encontrados para una consola. Se trata, ni más ni menos, que de la posibilidad de elegir nivel y ser inmunes a todo, todito, todo...

ELEGIR NIVEL En la pantalla de selección de héroe colócate sobre Octopus y pulsa, simultáneamente, durante quince o veinte segundos, "L", "Arriba" y "X".

INMUNIDAD Comienza a jugar normalmente, presiona "Start" para detener el juego y pulsa "L", "R", "Arriba", "X", "Derecha", "A", "Izquierda", "Y", "Abajo", "B", "A", "Y", "A", "Y", "R" y de nuevo "Start".



Quienes hayan degustado por vicio, corrupción o simplemente por pura diversión ociosa, cualquier matamarcianos de los buenos bonitos y baratos, no tendrá más remedio que apuntarse a esta irreconciliable cruzada.

en cuando, o de fase en fase, alguna que otra carcajada por la cantidad de notas de humor que posee. Prueba de ello es nuestra visita al aseo sideral, donde podremos encontrar a los secuaces del mal duchándose, o unos graciosos cerdos exhibicionistas que, cartas en mano, evitarán que se les vea algo más que las verguenzas...

De todas maneras, ese humor que han sabido dar al programa no lo es todo y tanto sus gráficos, supercoloristas, como sus melodías, tremendamente dinámicas y bien realizadas,

KONAMI

Desconocemos si los señores de Konami piensan realizar alguna secuela del cartucho que nos ocupa, pero lo cierto es que aún siendo una copia, "Super Parodius" es, o será, el auto-plagio más original de la historia.

Desde que hace algunos años, en 1985, apareciera un juego llamado "Gradius", "Nemesis" para los amigos, se han sucedido las secuelas, continuaciones y derivados. Siguiendo aquella misma línea, y para MSX, hizo acto de presencia "Salamander", también conocido como "Life Force", que fue seguida, posteriormente, con una segunda y tercera entregas de aquél "Gradius".

Todos estos juegos, como es lógico, acabaron siendo versionados para consolas, desde las máquinas recreativas u ordenadores. En el caso de Super Nintendo tenemos constancia de la existencia de "Gradius III - The Outbreak". Para Game Boy, igualmente, se han realizado tanto la primera como la segunda entrega de "Gradius", aparte de "Super Parodius", que está por llegar. Y para Nintendo, además, encontramos el "Life Force" ó "Salamander".

Todas estas versiones, lógicamente, fueron variando de una consola a otra, manteniendo únicamente el espíritu que les dió vida allá por los años ochenta y que han hecho de esta saga y sus creadores una verdadera leyenda de los videojuegos...



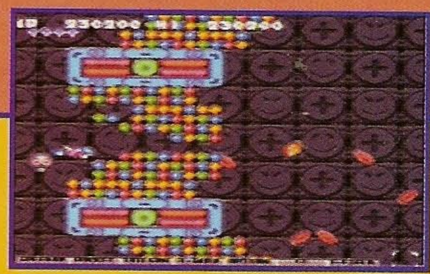








Habrá que practicar mucho para poder llegar a los niveles más espectaculares del juego.



PRACTICANDO, QUE SON DOS DIAS

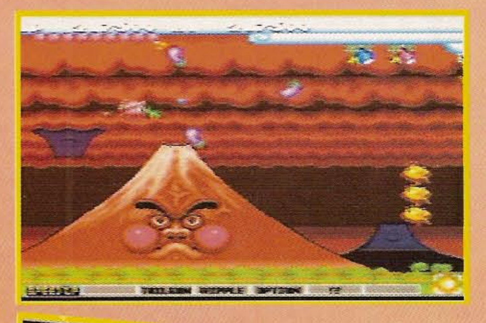
Una de las opciones que incluye "Super Parodius" es la posibilidad de jugar, antes de entrar de lleno en la aventura, en un modo de juego fácil para practicar con todos y cada uno de los héroes. Las fases que componen esta opción "O'Make" son mucho más cortas que las que aparecen después en el juego y en ella los disparos que podremos realizar por segundo se multiplicarán por ¿diez? ¿cien? ¿mil? Cosa que, ciertamente, siempre atrae al consolero medio...





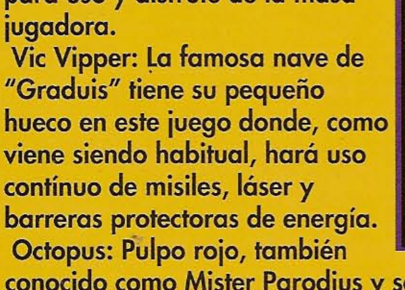
aderezan un producto que se presenta, cuando menos, como atractivo y sugerente.
En "Super Parodius", amigos, encontramos de todo. Notas de humor a raudales, nostálgicos homenajes a la saga de la que ha sacado toda su esencia, gráficos y sonidos y, sobre todo, diversión.
Un juego que merece estar entre lo mejor de Super Nintendo... con diferencia.

J.L. "SKYWALKER"





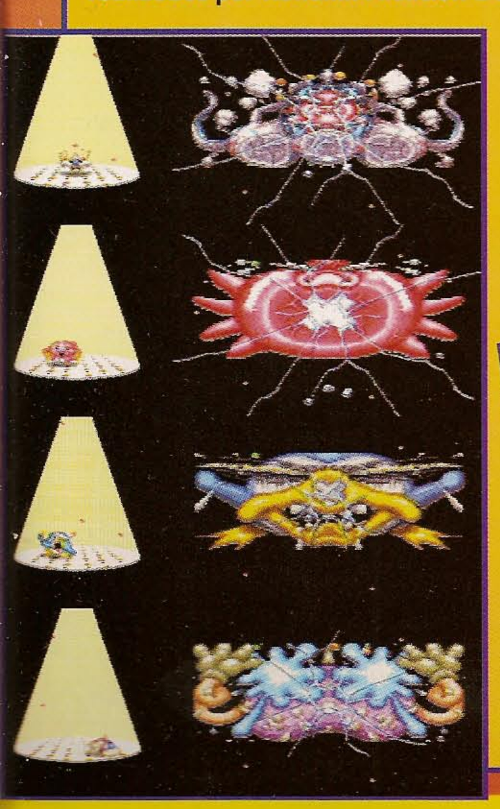
CUATRO PROTAGONISTAS

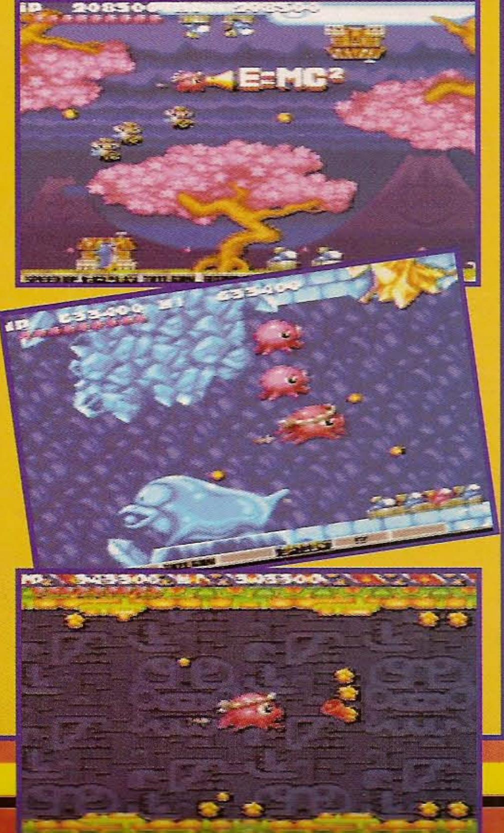


En este juego de risas varias podremos elegir entre cuatro héroes distintos, con sus respectivas y exclusivas armas para uso y disfrute de la masa jugadora.
Vic Vipper: La famosa nave de "Graduis" tiene su pequeño hueco en este juego donde, como viene siendo habitual, hará uso contínuo de misiles, láser y barreras protectoras de energía.
Octopus: Pulpo rojo, también conocido como Mister Parodius y ser tremendamente comprometido con la causa bienhechora tiene una serie de armas a su alcance tremendamente efectivas. Atención a la manera de abordar los problemas con el "Octopus Trap", contundente.
Pentaro: Pingüino respetado cerca del pisuerga, ha conseguido hacerse un hueco entre los héroes de "Super Parodius" gracias a su lucha constante y continuada en el mundo de los videojuegos y de las mazorcas de maíz.
Twin Bee: Este ser, a mitad de camino entre una nave espacial y un batiscafo berenjenero, se ha adentrado en el mundo de las heroicidades varias gracias a sus méritos conseguidos en otros juegos igualmente realizados por Konami. Atención a su arma "Bubble", es super-curiosa.











OK Pasarela:
SHADOW WARRIORS II
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Tecmo.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 5.





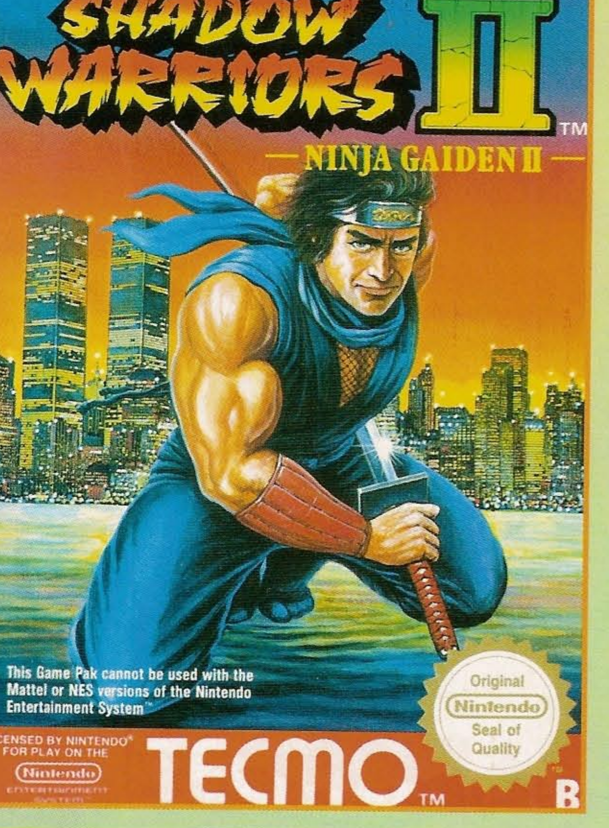


La vida se había tornado tranquila para Ryu después de los últimos acontecimientos. La primera aventura de este joven ninja se saldo con victoria, pero en su fuero interno él sabía que algún día el señor del mal, Asthar, reclamaría su venganza.

VENGANZA ES LA PALABRA

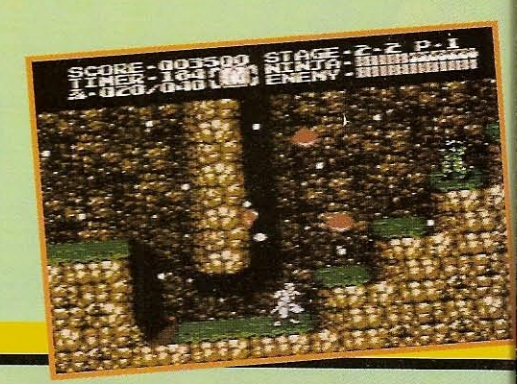
El que dijo que segundas parte nunca fueron buenas, se equivoca en toda su extensión cuando se trata de videojuegos. «Ninja Gaiden II» propone, siguiendo los moldes del juego anterior, una dificultad lógica para mantenerte colgado de la pantalla enemigo tras enemigo. La finalidad es clara, llevar a Ryu hasta el enfrentamiento final, utilizando todos los elementos, ya sean propios o

EL RETORNO DE ASTHAR

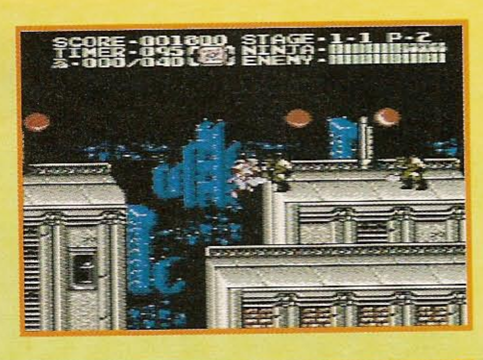


Por supuesto, los "malos", cuando lo son de verdad, se suelen conceder una segunda oportunidad tras la derrota. Esto no es una cosa que agrade demasiado a los héroes, pero sino fuera por ellos, ni los unos serían malos, ni los otros héroes. Asthar, siguiendo la norma, ha regresado...

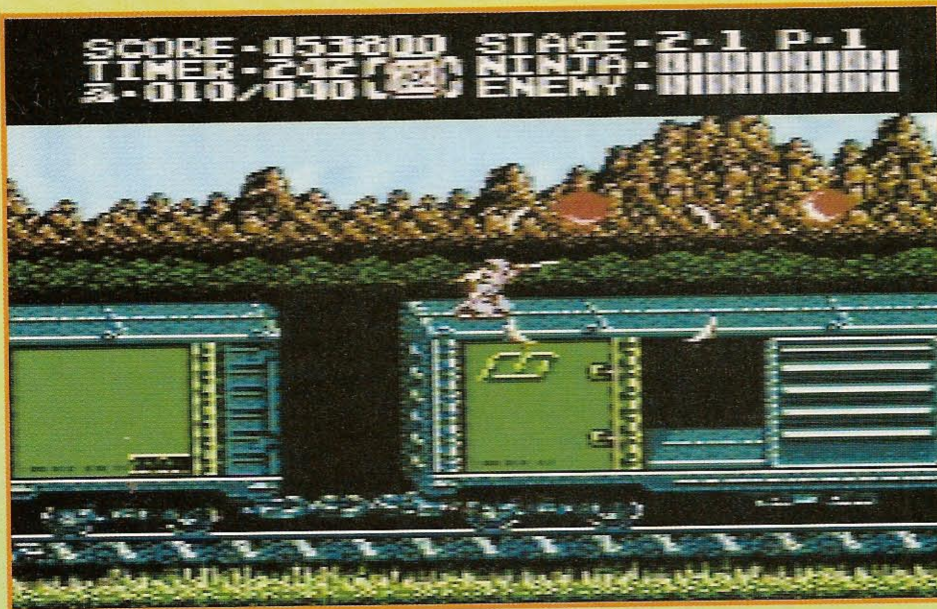


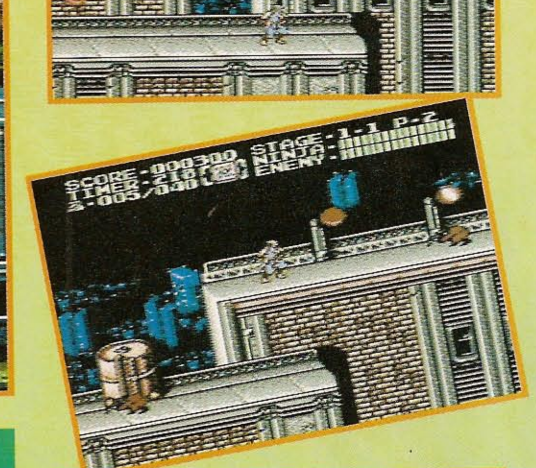










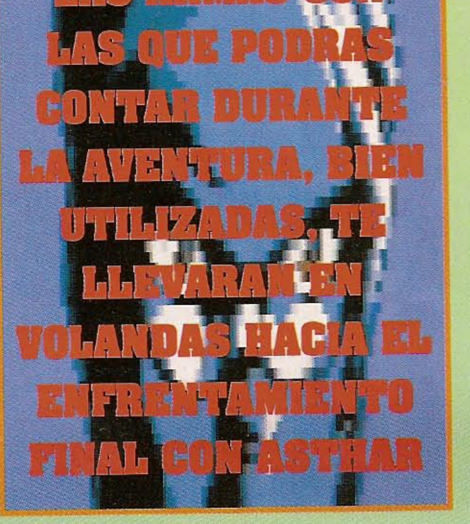


Las fases, de una dificultad creciente, conseguirán ir aumentando poco a poco el número y potencia de los adversarios a eliminar.

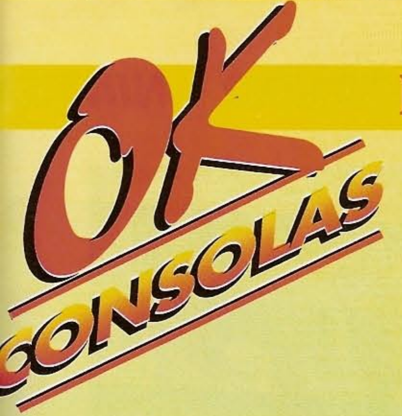
extraños, que aparecen durante la aventura. Las cualidades del ninja será lo primero que deberemos dominar completamente. Patadas, golpes de espada, saltos mortales, esquivas o técnicas de escalada tendrán que ser aprovechadas para superar uno tras otro los niveles.

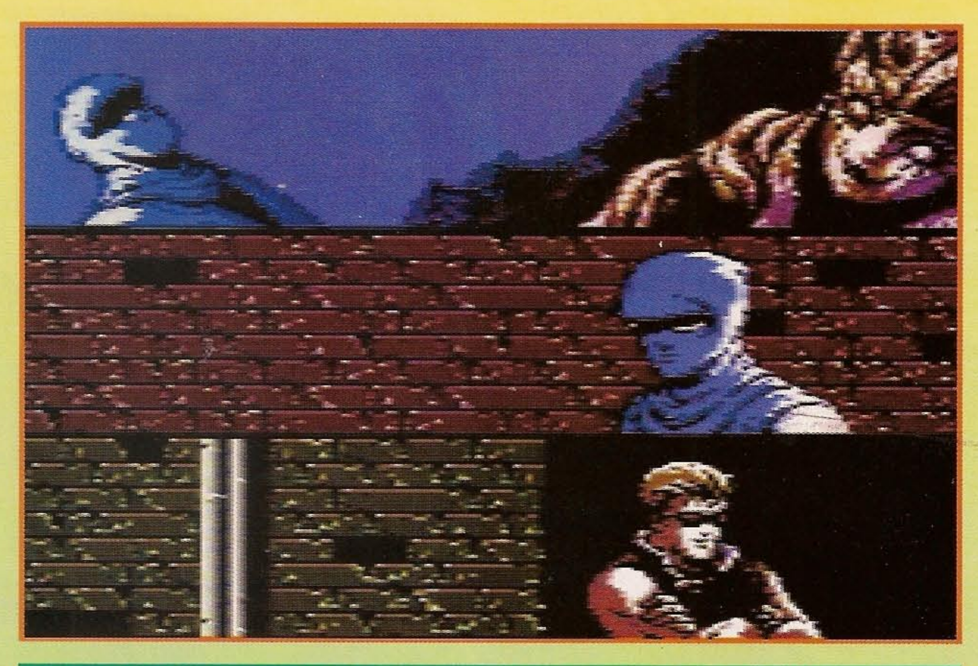
Venganza es la palabra justa, y la que Asthar ha preparado no es pequeña ni mucho menos. Aún así, en cada pantalla podremos explotar una serie de globos de color rojo que prestarán su potencia a nuestro luchador, dotándole de poderes superiores. La energía ninja, los pergaminos del dragón, la medicina, bonificaciones, vidas extra o posibilidad de dividirse en dos, facilitarán que aguantes cualquier acometida de los enemigos, incluídos los jefes de nivel.

Del mismo modo, aparecerán armas que usándolas oportunamente te sacarán de algún que otro apurillo. La









Las peleas, luchas y demás se acercan más a las características de un juego de acción que al puro arcade, no obstante, el disfrute está completamente asegurado gracias a la aportación técnica de Ryu.

estrella y el aspa arrojadiza, las ruedas y bolas de fuego, incluída la invencible, deberán ser utilizadas con sumo cuidado ya que, por su alto poder destructivo, nos pueden salvar de caer ante los ataques crecientes de la masa enemiga.

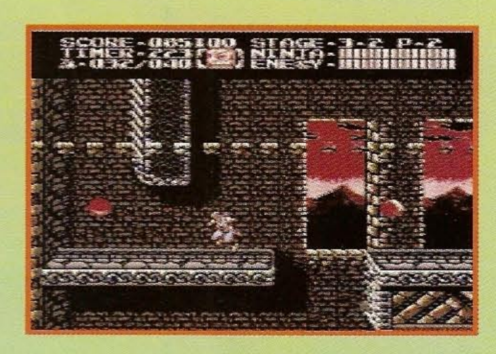
VARIOS ESCENARIOS

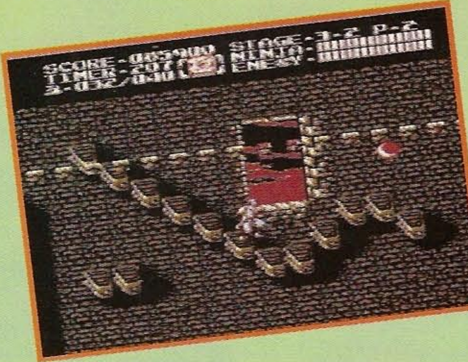
Cada escenario presenta una dificultad añadida que deberás superar a base de habilidad y rapidez. Unas veces, el viento te jugará malas pasadas, otras, el tren en movimiento podrá hacerte caer y en ocasiones, la oscuridad será tu peor enemigo. Ryu no lo tiene ni mucho menos sencillo, pero a pesar de todas las adversidades a las que tendrá que hacer frente, cuenta con un buen ramillete de elementos que pueden contrarrestarlas convenientemente. Asthar te espera ansioso... recuerda que eres un ninja.

La aventura es realmente adictiva y propone un montón de situaciones que los jugadores empedernidos sabrán disfrutar en toda su magnitud. Terriblemente poderoso, el secreto estará en el buen uso que se haga de las posibilidasdes de defensa con las que se cuenta. Por todo esto y por mucho más os deseo ¡Buena suerte!

F. J. "Comet Tronner"











EXCESO DE VELOCIDAD

OK Pasarela: FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Acclaim.
Circuitos: 16

Afortunadamente, son muchos los seguidores de juegos que tienen como tema principal el deporte del motor. Ya sean coches, motos u otro medio de transporte que pueda desarrollar grandes velocidades, siempre estamos dispuestos a ponernos a sus mando con el único afán de competir y... ganar.

La emoción que despiertan las competiciones de fórmula uno es tal que, sin lugar a dudas, hemos de considerar acertado que las compañias suministradoras de cartuchos, se fijen siempre en lo mejor de lo mejor con el único empeño de que el usuario disfrute.

UN JUEGO PARA CORRER

Principalmente, lo que más atrae de este «Ferrari...» (para abreviar), es el gran parecido que se alcanza con la realidad cuando nos encontramos a los mandos del vehículo.Por lo tanto, ya estamos dentro de la escuderia de la prestigiosa marca del "cavallino rampante" dispuestos a demostrar nuestra valía.

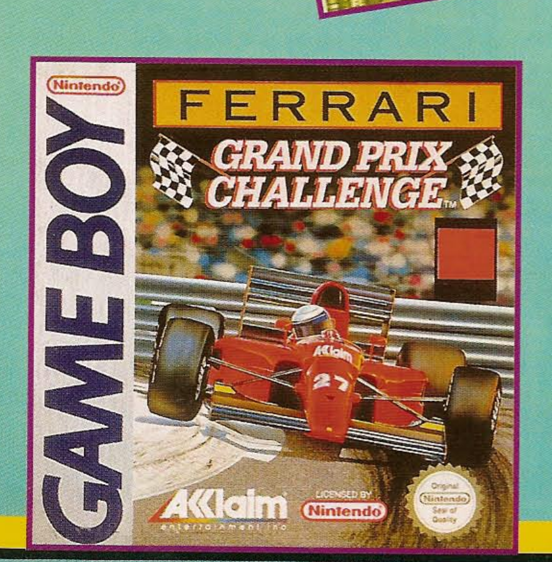
Lo que nos espera no será ni mucho menos sencillo, aunque podremos probar, tantas veces como queramos, en el modo "práctica" todas y cada una de las curvas y entramados de cada uno de los circuitos. El juego es para ponerse a correr pero, controlando al máximo la velocidad que desarrollemos y siguiendo muy atentamente cada uno de los imprevistos con los que nos podamos encontrar durante la prueba. Una vez acoplados a nuestra máquina, estamos preparados para disputar el campeonato mundial.



AHI QUEDA ESO

Aparte de un buen golpe de fortuna, tendremos que vigilar el mapa del circuito y a todos los vehículos que, como nosotros, pretenden llegar los primeros al banderazo final. Será importante hacer un buen tiempo en las pruebas de clasificación si se quiere optar a un buen puesto de salida y ¿porqué no? a la "pole position". Cuanto mejor tiempo hagamos, menos coches nos quedarán por adelantar y en una lucha codo a codo sobre la pista, será importante tener delante el menor número de enemigos posible. Acordaros de no tomar las curvas demasiado deprisa para evitar las salidas de pista y la posible rotura del motor, podrías quedarte fuera de competición. ¿Te subes? ¡Bien pues recuerda lo que está en juego! Gráficos resolutivos y coherentes sin llegar a extremos indignos para la portátil se unen a unos movimientos que, si se controlan adecuadamente, proporcionarán muchas horas de diversión. Ahí queda eso.

F.J. "Comet Tronner".

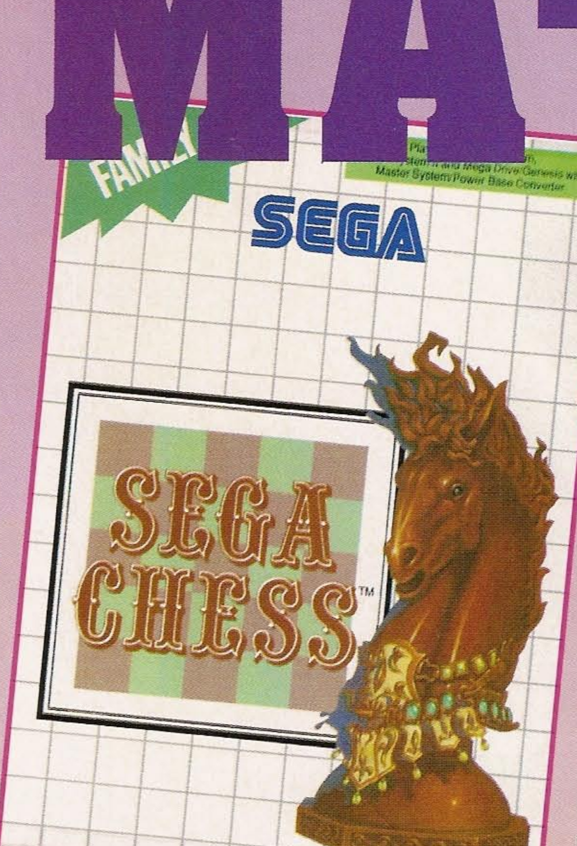




JAQUE MATE

OK Pasarela:
SEGA CHESS
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.

El caballero urdió un plan perfecto para hacerse con los dominios de su inocente señor. Para ello colocó todas sus piezas con una implacable premeditación aunque no contó con los movimientos de su señor, consciente de la maniobra de la que era objeto...





8x8...

Estas son, para los escasos humanos que no lo sepan, las dimensiones de un tablero. En total serán 64 las casillas sobre las que tendremos que movernos, inteligentemente, si queremos hacernos con el Rey de nuestro, a priori, novato contrincante.

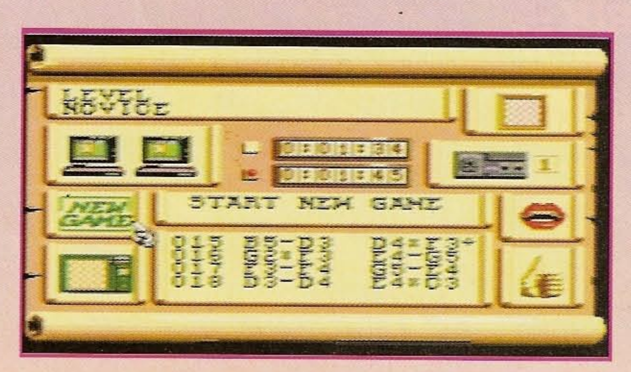
Comentar en qué consiste un juego de ajedrez es algo extraño y tremendamente difícil que puede llegar a ser solventado con el firme consejo de que pidáis a vuestros "papás" que os expliquen la manera de divertiros hábilmente.

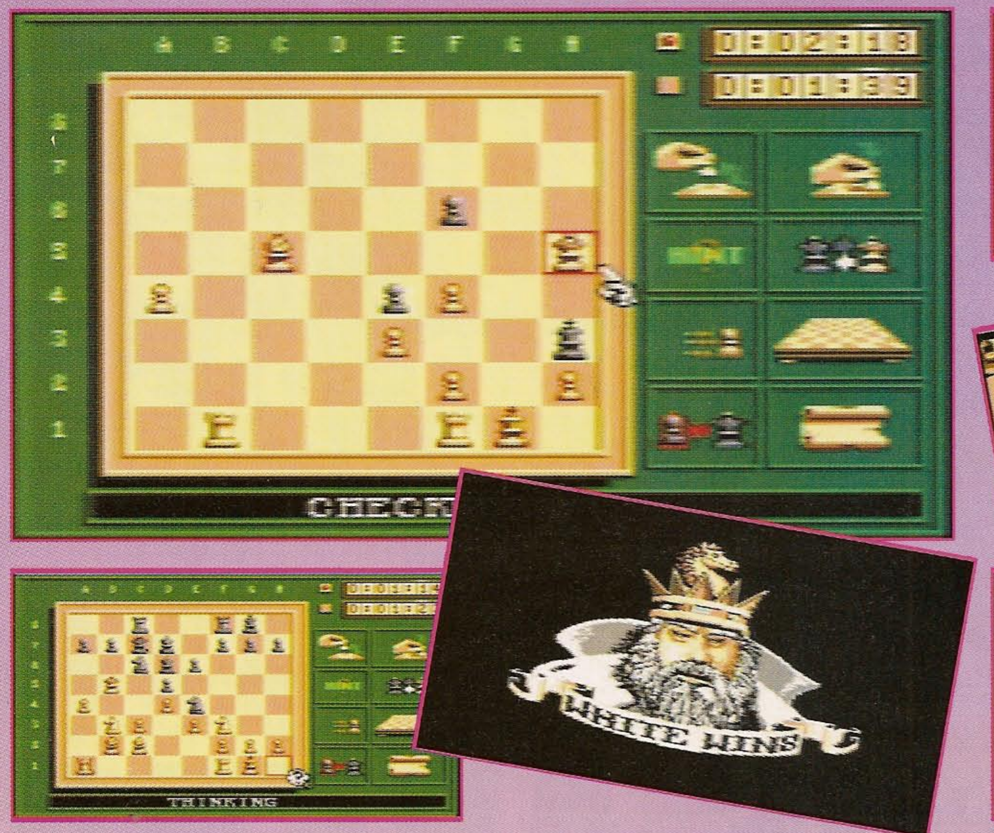
Este juego, que nos introduce de lleno en el mundo ajedrecista, posee numerosas opciones que lo hacen atractivo y tremendamente versátil.

Por un lado está la posibilidad de jugar contra la máquina o hacerlo contra un segundo compañero. También podremos cambiar la perspectiva del tablero, es decir, en 2 ó 3 dimensiones, siendo, en mi modesta opinión, mucho más eficaz el primero y más espectacular el segundo.

En otro orden de cosas podremos repetir las jugadas, anotar todos nuestros movimientos con un sencillo sistema









(el mismo que se utiliza profesionalmente) de coordenadas que corresponden con la posición de las fichas en la partida, disponer de un cómputo de tiempo diferente para cada jugador, con lo que podremos ver quién ha "gastado" más tiempo en pensar y otras opciones clásicas de rotación del tablero, repetición y anulación de jugadas.

AJEDREZ A RAUDALES

Ya que me considero aficionado, que no incondicional, en esta materia, "Sega Chess" me ha causado una grata impresión por la facilidad de su manejo, los gráficos adecuados y los escasos sonidos que, ciertamente, poco tiene que hacer en un juego de estas características.

Por lo demás, qué decir a los aficonados del género: que es recomendable pos sus cualidades y por que nunca viene mal usar la inteligencia después de una batalla galáctica o una batalla terrestre.

Divertido, por antonomasia, y bien hecho. Recomendable.

I.M. "PREDATOR"











OK Pasarela:
WORLD BEACH VOLLEY
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Spaco.
Compañía: Taito.
N. de jugadores: 1.

Un deporte apasionante para los períodos vacacionales, el volley-playa, que tiene sus orígenes en las cálidas arenas de las costas norteamericanas, se ha extendido como una mecha encendida sobre el resto del universo y ahora es una competición profesional y mundial que tú puedes ganar.





TORMENTA DE ARENA

La competición está abierta, varios países del globo terráqueo se disputan el máximo galardón de un deporte que no para de adquirir adeptos playa tras playa.

SOL, CHICAS Y VOLLEY

Lo importante ante todo es que se haya podido transmitir el ambiente de sol, chicas y volley a la reducida pantalla de la portátil de Nintendo. Y tú te preguntarás ¿cómo es eso? y yo te responderé: porque vas a sudar para lograr vencer a los más afamados competidores como si estuvieras en el desierto sin sombrero y a las doce de la mañana.

Por otro lado, existen dos maneras de jugar. En modo de práctica, conveniente para iniciados, podrás poner a punto tus técnicas de juego y tus golpes preferidos para pasar con algo más de conocimiento al modo de torneo. En esta faceta te esperan los equipos de 6 países que tienen buenos jugadores y unas ansias ilimitadas de victoria.

Tus movimientos serán sencillos. Tan solo deberás golpear o saltar y golpear(en el caso de los "piques"). El resto ha de hacerlo tu intuición y soltura sobre las dimensiones de este estadio de arena. Vamos, que se trata de un sucedáneo del voleibol de pabellón con la diferencia del entorno, ya comentada, y la del número de jugadores. Puedes jugar partidos de dobles ayudado por un compañero "computerizado" y contra una pareja de jugadores seleccionados por la CPU. La nacionalidad y característica de estos deportistas tendrás que seleccionarla tú mismo de entre todos los participantes, teniendo en cuenta que de ello dependerá tu éxito o tu fracaso.

Puestos sobre la arena, deberás bloquear el mayor número de ataques del adversario y de paso, colocarle la pelota fuera de su alcance, utilizando como máximo tres toques que han de ser compartidos, uséase, un jugador no podrá dar dos veces seguidas al balón. Bueno, pues si ya estás de corto, torso desnudo y gafas de sol colocadas, ha llegado la hora de que demuestres todo lo que sabes.

CUADRO FINAL

Dentro del grupo de los deportes, hay que alabar la aparición de este juego por su enorme interés competitivo, su precisión gráfica y su afortunado diseño de movimientos. Si te va la marcha playera, no dejes de jugarlo.

F.J. "Comet Tronner".



CONCURSO







¡AQUI ESTAN LOS DIEZ GANADORES DEL CONCURSO!



En sorteo celebrado el día 28 de Enero de 1.993 ante el Ilustre Notario D. José Antonio Torrente Secorum de Madrid, fueron seleccionados los diez ganadores del concurso OK CONSOLAS.

Las diez cartas fueron seleccionadas de entre un abrumador total de más de 3.500 recibidas.

El éxito de éste super concurso patrocinado por Spaco S.A. ha roto todas nuestras previsiones iniciales. Motivo por el que nos vimos obligados a retrasar en una semana la fecha de sorteo.

¡Enhorabuena a los ganadores! y muchas gracias a todos por vuestro apoyo y colaboración.

Recordad que lo más importante no es ganar, sino participar y, por ello, pronto volveremos con algún nuevo concurso para que tengáis una nueva oportunidad de conseguir un premio excelente.

¡AHI VAN NUESTROS GANADORES! :

MARIANO REY PEDEMONTE
Puerto de Santamaría
CADIZ

JOSE ANTONIO RICARTE TALON
Chella
VALENCIA

ENEKO ABAIZUZA OREGUI
Durango
VIZCAYA

JAVIER DIEZ ZARZA
El Burgo de Ebro
ZARAGOZA

JONATAN HERNANDEZ FRIAS
S.CRUZ DE TENERIFE

MANUEL PLAZA RODRIGUEZ
Villagarcia de Arosa
PONTEVEDRA

MIGUEL GIL AVILES
ALMERIA

MARC SIMON RIERA
BARCELONA

MIGUEL TEJERO FUNES
ZARAGOZA

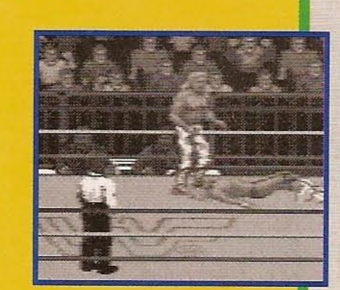
GERARDO MARTINEZ ARROYO
Santander
CANTABRIA

Quién no se ayuda es porque no quiere. Claramente podemos decir que está sección está abierta para aquellos de vosotros que aporten sus ideas y conocimientos con el único fin de que otros se beneficien de ello. Hay algo mejor. Por supuesto que es muy dificil lograr poner todos los trucos que nos enviáis al mismo tiempo, pero conste que seleccionamos los mejores. ¡Animo, chicos!

THE TRICK

SUPER NINTENDO

SUPER WWF



Tal como nos escribe en su carta, nuestro colega Félix v. R. de Málaga, su única pretensión es alegrarnos la vida. ¡Gracias! de entrada, y para demostrarnos que son reales sus intenciones aquí os deja un truco del Super WWF de Super Nintendo.



Si queréis exterminar rápidamente a vuestro oponente en el combate, no tenéis que hacer nada más que bajar su energía hasta la mitad, aguantar la primera cuenta e inmediatamente dejar pulsado el botón X mientras se aprieta arriba e Y.

THE TRICK

MEGA DRIVE

WORLD OF ILLUSION



A Eduardo de Bilbao (Vizcaya), "World of Illusion" le parece un juego "superestupendilerendi", precioso y maravilloso, incidiendo en que debéis de llegar al final, aunque al parecer él no lo considere complicado. Por si acaso tenéis algún problema, aquí tenéis unos códigos de ayuda ...

MICKEY-NAIPES	K ♦	K ♣	K ♥	K ♠
JUNTOS AGUA	K ♠	K ♥	K ♠	K ♦
DONALD-NAIPES	K ♠	K ♥	K ♣	K ♦
JUNTOS BIBLIOT	K ♠	K ♥	K ♣	K ♠
JUNTOS-NAIPES	K ♣	K ♦	K ♠	K ♥

MASTER SYSTEM

SHINOBI

Si deseas elegir el nivel de juego en el que te gustaría comenzar a jugar, Alvaro Rodriguez Llop de Valencia nos ha comentado que es francamente sencillo.

Solo debéis pulsar hacia abajo y al botón 2 cuando salga la cara del ninja y ¡ya está!. Si todos los trucos fueran así, no quedarían juegos por terminar. ¡Thank you, Alvaro!

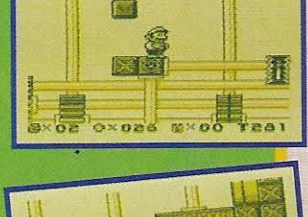


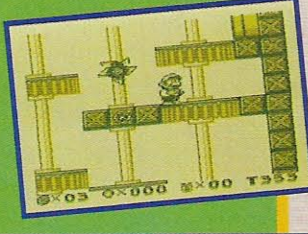


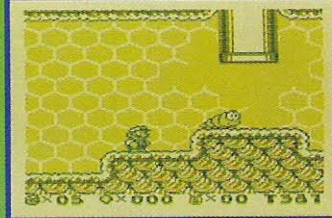
GAME BOY



SUPER MARIO







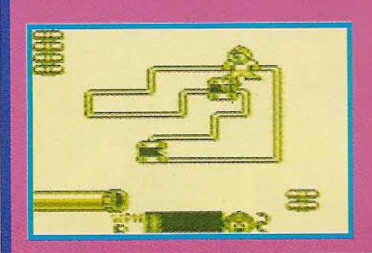
Raúl Calvo Torrado de Bellvitge (Hospitalet), ha querido ponernos al corriente de algunos de los trucos del famoso juego de la portátil. Cuando estés en el mundo 13, en el principio, saltas y te aparece un ascensor. En el enfrentamiento contra el primer león, vestido de Super Mario, después de cargártelo, rompes el segundo bloque y de nuevo otro ascensor. Subes a la derecha y te metes en la tubería, cogiendo todas las monedas que puedas. Luego rompes el bloque de la parte superior dereha y obtendrás una vida extra. Desde luego que el truco es para super-expertos del jueguecito.

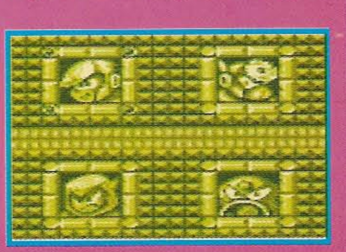
GAME BOY



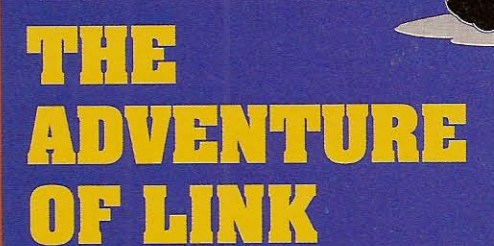
MEGAMAN

Para pasar a luchar con el último monstruo del juego, deberéis ejecutar la siguiente contraseña : A=2,3 C=2,3 B=4. Si alguien lo pone en duda, que le pregunte a Miguel Angel





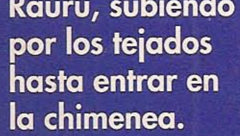
NINTENDO



THE ADVENTURE OF LINK

La leyenda de Link es una institución entre los adeptos de Nintendo, por eso, si estáis atascados en el juego, Ricardo Ezquerra Fornies de Alfantega (Huesca) os lleva de la manita con algunas sugerencias hábiles.

Para pasar al guardián del primer palacio deberéis colocaros en la izquierda y dispararle mientras saltáis. Con el guardia del segundo palacio deberéis poneros a saltar a su lado. El tercer guardián, el que va a caballo, se elimina dándole una estocada hacia abajo cuando esté subido al caballo. Cuando se baje, retrocedes lo más que puedas y luego te acercas rápidamente hacia él disparándole. Para el cuarto guardián, agáchate en la izquierda y selecciona el reflec. Poniéndote al lado del quinto guardián y disparándole cada vez que levante la maza, lo pasarás. ¡Ah!, por cierto, la estocada hacia arriba se aprende en el pueblo de Rauru, subiendo por los tejados hasta entrar en la chimenea.

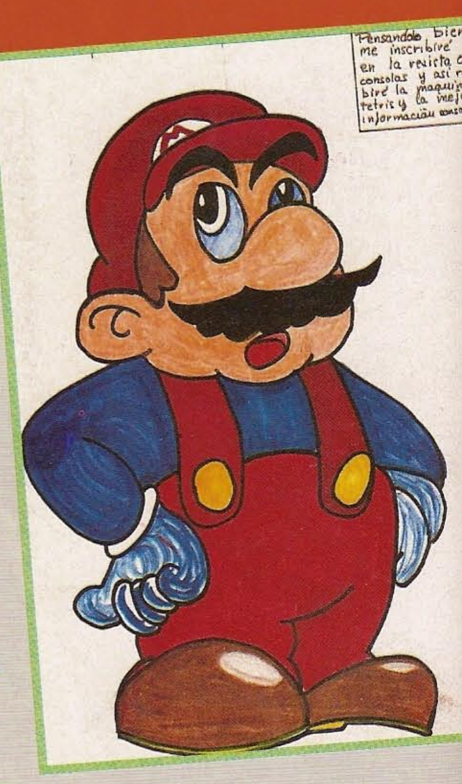




Dibujantes que dibujáis, consoleros que consoleáis y artistas que merodeáis por nuestras páginas, ¡uníos! en la tarea ecológica que nos ha sido encomendada.
Hoy os pido que imaginéis un dibujo en el que intervengan personajes consoleros realizando alguna acción por salvar la naturaleza. ¡Vamos, todos a dibujar!

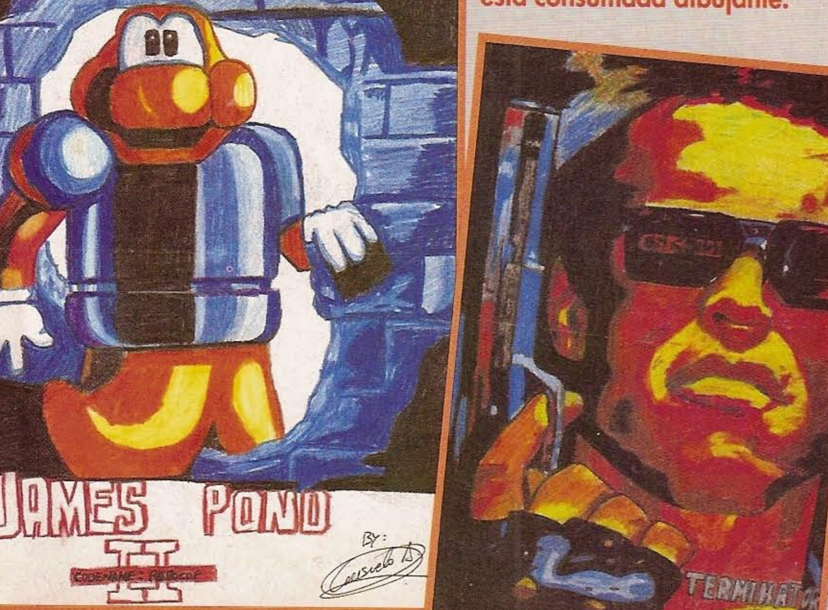
SOLO PARA ARTISTAS

UN TERMINATOR "CUBISTA".
Si ya resulta complicado hacerse una idea de lo que es un cyborg, más difícil aún parece que lo es el motivo de pintarlo del modo "cubista consolero" que nos propone Benito Jorge Rubio Retama de Fuenlabrada (Madrid). Aunque sea complicado el reconocerlo, hay que decir en favor de Jorge que la idea es morrocotudamente original. Un saludo.



DUDA RAZONABLE.
Aquí observamos al héroe "nintendiano", don Mario, dudando sobre la idea de suscribirse a nuestra publicación. Por si os sirve de algo, al final lo hizo, como tantos y tantos de los protagonistas de tus juegos favoritos. El mérito de convencerle hay que reconocérselo a Oscar González Plaza de la Coruña.

DOS HEROES EN COLORES.
Consuelo Albujer Lax de Elda, población alicantina, nos ha remitido estos dos dibujos que a nuestro entender son verdaderamente espectaculares. Ya véis que los personajes son muy conocidos, pero los dibujos son muy buenos. Nuestro agradecimiento y el de todo el universo consolero para está consumada dibujante.



SUPER MARIO OTRA VEZ.
El éxito cosechado por Super Mario Land 2, se tenía que ver, por obligación, reflejado en nuestra revista. El dibujo y la idea partieron de Daniel Puertollano Lopez de Madrid, nosotros se lo hemos puesto en nuestra colección particular.



ESTE ANUNCIO PUEDE HERIR LA SENSIBILIDAD DE LOS PADRES



¿Te imaginas una GUIA donde puedas encontrar todos los juegos para consolas que hay en el mercado, con argumentos, características, dificultad, valoración... y hasta el precio?

¿Puedes imaginar que una GUIA así tenga más de 150 páginas a todo color?

¿Y si, además, añades unas páginas con consolas, accesorios y precios, y novedades?

¿Te lo imaginas?

Pero lo que no te puedes imaginar es el precio:

¡175 Ptas!

¡Corre al quiosco antes de que se agote!







GAMES/CONSOLAS

Guía de compras de juegos para consolas


VEN AL MOGOLLON
BATTLETOADS
TRADEWEST
¡ES LA GUERRA!
"BATTLE TOADS"
LLEGA A LA NINTENDO.
Está arrasando. Está batiendo records.
Es el videojuego de moda en todo el mundo.
Y ahora se apunta al mogollón.
¿Y tú a qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES
Official Nintendo Seal of Quality
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45